LA RIVISTA X UOMINI CHE AMANO I VIDEOGIOCHI

PC ultra

videogiochi a massima velocità

!ATTENZIONE!
LEGGERE QUESTA RIVISTA TROPPO A LUNGO PUÒ CAUSARE L'ESPLOSIONE DI ALCUNE CELLULE CEREBRALI.

STRATEGIE SPETTACOLARI

HALF-LIFE



Dall'INIZIO alla FINE: tutti i modi per TRIONFARE!





SIN

Spaccherete le OSSA al CRIMINE!

Speciale Giochi
ROBOT E MECH!

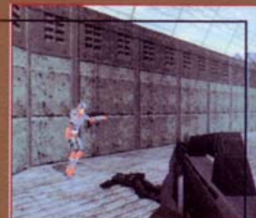


SHOGO

E TANTA, TANTA VIOLENZA!







I programmatori RIVELANO ogni SEGRETO del gioco!

I 25 migliori giochi per UOMINI VERI!!!

Roba tossica!
RECENSIONI
La VERITÀ che nessuno ha avuto mai il coraggio di dirvi!

Incredibile!
ANTEPRIME
Spettacolari INTERVISTE reali ai programmatori!

Primo Sguardo:
VOODOO 3
La più POTENTE scheda acceleratrice mai creata!

FEBBRAIO '99
N. 1
L. 9900 PLAY PRESS PUBLISHING





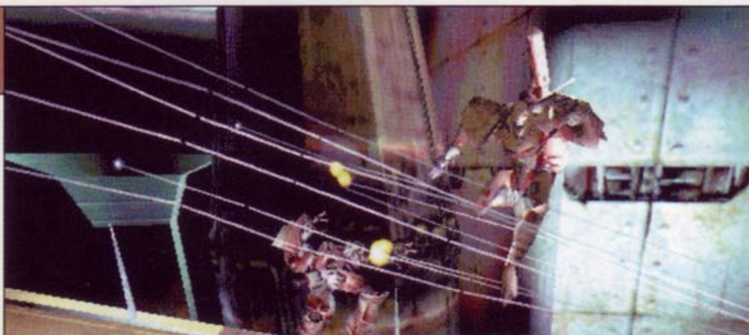
DIRECTORY

FEBBRAIO 99











FILES











PRIMO IMPATTO

Ecco la nostra prima aggressivissima copertina. Volevamo metterci una donna nuda che giocava col joystick vibrante, mai poi ci hanno minacciati di censura. A questo punto non ci siamo persi d'animo e grattando via le rifiniture dorate delle scatole di panettoni avanzate abbiamo fatto questo capolavoro di comunicazione visiva. Che geni!

ANTEPRIME





RECENSIONI











APPARIZIONI CELEBRI

Anna Falchi, Pamela Anderson Lee, Lola Bunny, Jessica Rabbit, Bistecone Galeazzi, Lorena Bobbit, Madonna, John Belushi, l'A-Team, il Principe Carlo, Will Smith, Mike Tyson, Micheal Jordan e molti altri ancora.

INFO

CD-MANIA



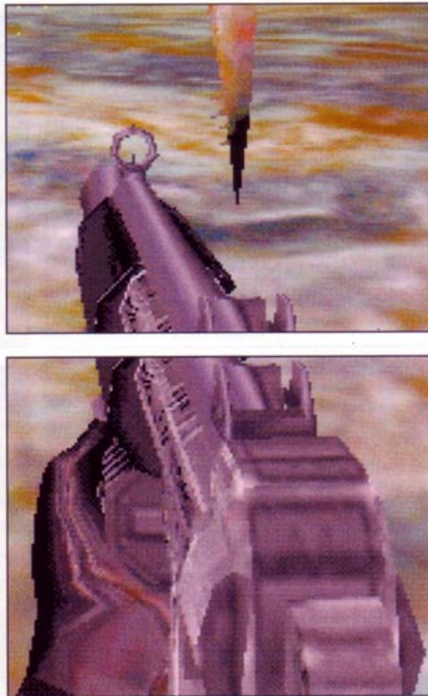
BENVENUTI IN GUERRA

E l'emozione si ripete... esattamente come un anno fa, quando lanciammo in Italia PSM, oggi da tutti considerata la Rivista per PlayStation.
Ora è il momento di PC Ultra, una rivista che farà storia, ve l'assicuro!
PC Ultra è completamente diverso da qualsiasi altro giornale di Videogiochi per PC che avete letto finora! Non ha rivali per questo. Noi non vogliamo essere buoni, e non lo saremo. Ogni cosa che passerà per le nostre mani, che sia un videogioco, una nuova scheda acceleratrice, un Joystick con vibrazioni multiple o quant'altro, verrà sezionata in ogni più piccolo dettaglio, esaminata fino a fargli sputare sangue, e vi assicuro che diremo sempre e solo la verità. Il massimo rispetto per voi, questo è il nostro obiettivo primario! Il nostro scopo è informarvi e divertirvi, e il metodo con cui lo faremo può essere discutibile, ma non siamo disposti a cambiarlo! Vi assicuro che qui non troverete mai articoli pomposi e intellettualoidi, brufoli e cellulite! Vi parleremo di videogiochi e di donne, come farebbe il vostro migliore amico! Vi faremo incazzare, ridere, e anche pensare! Non siamo legati a nessuno, se non a noi stessi, le nostre donne, la mamma e i nostri giochi. Questo significa che non pomperemo mai un voto di un gioco solo per far piacere a qualche grasso, unto e brufoloso direttore marketing. La follia che troverete dentro PC Ultra vi travolgerà, vi coinvolgerà fino a farvi entusiasmare! Le notizie e le informazioni che troverete sono tutte verificate alla fonte e non cannibalizzate da Internet! E poi le strategie, ragazzi non avete idea di che cosa vi aspetta! In ogni numero spaccheremo i giochi fino a fonderli! E il CD allegato? Un delirio allo stato puro!
Un'ultima cosa... Noi insultiamo e sfottiamo chiunque, compresi noi stessi. Perciò se siete quel tipo di persona priva di senso dell'umorismo, che si offende per qualsiasi cosa, mmm... penso sia meglio che posiate questo giornale ancor prima di iniziare. Se invece siete come noi (un po' dementi), allora troverete in PC Ultra una boccata di ossigeno, un compagno unico, una droga insostituibile!
Ho finito le parole e ho finito lo spazio... ora vado a finire anche quella baldraccona di Elexis! Da quando le ho detto che ha la cellulite e che sembra ancora più p%@*a di Pamela Anderson non mi lascia più in pace! Buona lettura ragazzi, aspetto i vostri commenti!

DIRETTORE EDITORIALE







PC Ultra videogiochi a massima velocità

PC ULTRA N. 1
Febbraio '99
Pubblicazione mensile della
PLAY PRESS PUBLISHING srl

TEAM ITALIA
Mario Ferri → Presidente
Alessandro Ferri → Direttore Responsabile
CORPO REDAZIONALE
Luca Carta → Coordinamento e Ufficio Stampa
Enrica Corradini → Proof Reader
Carlo Chericoni → Editor Tecnico
Sergio Pennacchini → Pazzo
Stefano Arduino → Folle
Diego Malara → Schizzato
Andrea Lai → Psicopatico
Giorgio Meo → Design e impaginazione
Stefano Caldari → Grafico
Rossana Cesaretti → Grafica
Andrea Gorello → Abbonamenti
Pina Settembre → Diffusione

TEAM USA
Mark Salmon → Supervisore Capo
Rob Smith → Direttore Esecutivo
Hector Salazar → Spaventapasseri
Dan Egger → Redattore Associato
Blake Fisher → Redattore Anticipazioni
Ed "Slash" Lee → Redattore CD
Quintin Doroquez → Direttore Artistico
Kyle LeBouf → Ass. Direttore Artistico

PUBBLICITÀ
Play Press Publishing srl, tel. 06/3701592, fax 06/3701502 - E-mail: playpres@uni.net

SI RINGRAZIA
Patricia Neuray → Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Microsoft (Elisabetta Battistello), **Imageware** (Elena Santoro), **Arcona/Recoton Italia** (Mauro Avanzi), **Halifax S.p.A.** (Rossana De la Espriella e Stefano Stalla), **CD Verte** (Francesca Vago), **Ubi Soft** (Barbara Fruschi e Micaela Tempesta), **C.T.O.** (Silvia Voltan).

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Viale delle Milizie, 34, 00192, Roma, tel. 06/3701592, fax 06/3701502, E-mail: playpres@uni.net Registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 531/98 dell'11/11/98. ISSN 1127-6916. Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

DISCO VOLANTE



RICHIESTE HARDWARE⇢ Windows 95/98, Pentium 133mhz, 32MB ram, Directx 5.0, Mouse, Scheda audio 100% compatibile Sound Blaster

La verità è dentro il nostro disco

IL NOSTRO CD-ROM VIENE FORNITO CON UNA INTERFACCIA GRAFICA FACILE DA UTILIZZARE. SE PER VOI LE IMMAGINI IN MOVIMENTO SONO UN CONCETTO TROPPO COMPLESSO O AVETE PROBLEMI MOTORI, POTRETE USARE LA BARRA SULLA SINISTRA. CLICCATE PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERITE E CLICCATE ANCORA (SULL'IMMAGINE) PER TORNARE ALLA SCHERMATA PRECEDENTE. SE NELLA VOSTRA VITA AVETE GIÀ INSTALLATO UN GIOCO, NON DOVRESTE AVERE PROBLEMI. IN CASO CONTRARIO RIVENDETEVI IL COMPUTER E RITIRATEVI IN CAMPAGNA.

PROPULSIONE

DEMO	PATCHES	TOOLS	MAPPE	VIDEO	STRATEGIE	VOTO		
D							TOMB RAIDER 3	**Fissate il sedere di Lara per la terza volta**
D	✓					8	GRAND PRIX LEGENDS	**Ricrea uno dei periodi più letali della Formula Uno**
D							RESIDENT EVIL 2	**Manca l'irresistibile doppiaggio scadente del precedente titolo, ma è comunque bellissimo**
D						6	VR BASEBALL 2000	**Baseball?!? Che Palle!**
D							HERETIC II	**Corvus l'elfo e le sue magiche avventure**
D							SNOW WAVE AVALANCHE	**Grandi emozioni sulla tavola da neve... soprattutto quando cadete e vi fate male!**
D							TOP GUN: HORNET'S NEST	**Un altro tormentato ricordo degli Anni '80. Peccato non poter bombardare Tom Cruise**
D						8	AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME	**La nascita di Roma non è niente se paragonata alla nascita della pizza**
D						8	BLOOD 2	**Sangue ovunque...**
D	✓					8	SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION	**I fan di Gundam possono gioire**
D							WARGASM	**Giocate con amici per wargasmi multipli. Visto che questo gioco non è ancora finito, lo chiameremo wargasm prematuro**
D							MAD TRAX	**E' un gioco di corse futuristico dove andate in giro a tempo di techno music (innovativo, eh?)**
D						6	FATAL ABYSS	**Il gioco più bagnato del mese**
	D		✓			9	UNREAL	**Quattro nuove mappe per il deathmatch e la patch 2.19 beta**
		✓					QUAKE II	**Dopo mesi di promesse non mantenute ecco finalmente un buon set di skin**
✓							REQUIEM	**Anche gli Angeli usano il bazooka!**
✓							ROGUE SQUADRON	**Con l'arrivo del film, la febbre di Star Wars comincia a salire**
✓							UPRISING 2	**Ultima possibilità per i giochi di strategia 3-D**

CD ROM FAQ

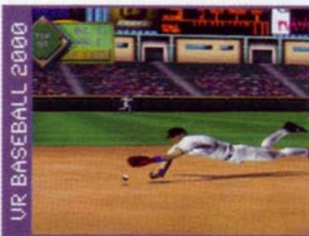
D: Non sento la musica, le immagini hanno colori sbagliati, a volte si impalla tutto e le ragazze non mi filano? Perché?
R: Se avete Windows 98 potrete incorrere in uno dei problemi descritti (soprattutto quello con le ragazze). Questo è dovuto ad alcuni inspiegabili fenomeni d'incompatibilità tra i due sistemi operativi della Microsoft! Che strano... chi se lo poteva aspettare da una personcina così a modo come Bill Gates.

D: Brutti idioti, la demo di *Half Life* del vostro CD non gira sul mio 486. Perché?
R: Assicuratevi di avere un computer che non faccia schifo prima di romperci con queste domande stupide.

D: Perché c'è una piccola spiaggia nel mio CD?
R: Apparentemente tu vivi in un'isola tropicale e dovresti andare fuori a cercare qualche selvaggia mezza nuda. Inoltre potresti anche essere più gentile col tuo postino.


GRAND PRIX LEGENDS


RESIDENT EVIL 2


VR BASEBALL 2000


HERETIC II

Da quanto tempo non giocate a guardie e ladri?







Tratto dal celebre gioco da tavolo creato da Ravensburger, Scotland Yard permette di immergersi nell'atmosfera nebbiosa della Londra Vittoriana. Potrete vestire i panni di un illustre agente di Scotland Yard oppure di uno degli affascinanti personaggi storici come Dracula, Frankestein, Mata Hari, Houdini.
Utilizzando la rete di trasporti della capitale dovrete gestire le informazioni, le armi e tutti i mezzi necessari per acciuffare il malfattore o, al contrario, per scappare dagli agenti di polizia.

- 4 milioni di giochi di società venduti.
- 2 modalità di gioco: Gioco da Tavolo o Indagine.
- Possibilità singola o multiplayer anche tramite Internet.
- Mai due volte la stessa inchiesta.
- 199 stazioni realizzate in 3D e completamente animate per condurre le vostre indagini attraverso Londra.

Scotland Yard

Giocate a Scotland Yard su Internet con GOA :
http://scotlandyard.goa.com

France Telecom Multimedia
Ravensburger

Cryo. Non penserete ad altr







Benvenuti nel mondo di Mankind, il gioco di strategia galattica di cui probabilmente non conoscerete mai la via d'uscita. Perché qui più niente ha importanza. Né il tempo, né lo spazio.
Più di 900 milioni di pianeti da colonizzare, sviluppare, gestire o combattere in una partita on-line senza limiti.

Un consiglio: affilate le vostre lame e il vostro senso di diplomazia affinchè i vostri alleati difendano scrupolosamente i vostri interessi mentre voi dormite. A meno che voi non vogliate inserire l'incredibile sistema di allarme di Mankind che vi avvertirà di un attacco in ogni momento tramite la posta elettronica (e-mail), IRQ o addirittura tramite il vostro telefono cellulare.

- Gioco esclusivamente on-line.
- Una partita unica e senza fine.
- Un numero illimitato di partecipanti.
- Una magistrale riproduzione 3D in tempo reale.
- Un terreno di gioco al limite dell'infinito con 900 pianeti dalle caratteristiche uniche.
- Più di 150 unità di costruzione, di commercio e di combattimento.
- Alternanza delle stagioni, del clima, del giorno e della notte.
- Un sistema di gioco automatico aggiornato on-line.

MANKIND

www.mankind.net

UNA PARTITA UNICA E PERPETUA
ESCLUSIVAMENTE ON-LINE



Amico o nemico ?
A voi la
sentenza !









L'onore di un vichingo è sacro. Comanda il tuo clan con il pugno di ferro. Gestisci le tue risorse, forgia le tue armi, edifica i templi e aumenta la tua magica potenza. Costruisci i drakkars per attaccare e sconfiggere i nemici. Saccheggia le loro ricchezze. Vendica i morti, ma non lasciare che gli altri clan facciano lo stesso! Sul tuo cammino insorgeranno popoli gelosi della loro indipendenza: giganti, trolls, elfi, nani e centauri. Alleati con gli uni per meglio dominare gli altri. Convertiti ad una nuova religione se ne trarrai vantaggio. Poco importano i mezzi, i perdenti hanno sempre e comunque torto.

- Sette razze con ciascuna i propri poteri magici.
- Un sistema di gioco che associa combattimenti, commercio e diplomazia.
- 3 livelli di zoom, grafica 3D eccezionale associata ad animazioni multiple (combattimenti, invocazioni magiche, danze...).
- Innumerevoli missioni e campagne, più di 70 diverse creature.
- Una grande ricchezza di simulazioni: l'inverno che segue l'estate, i raccolti che seguono la semina, le vele delle navi che si orientano seguendo la direzione del vento.
- Intelligenza artificiale che determina i comportamenti e le azioni dei clan nemici .
- Modalità singola o multiplayer.

S·A·G·A
L'ira dei Vichinghi

che a divertirvi...



C.T.O.
http://www.cto.it

3615 CRYO (2,23 F la min)
www.cryo-interactive.com

"Che Sia Fatta
la Tua Volontà"







All'inizio era il verbo...
Il primo giorno deciderai i tuoi poteri e la tua immagine. I giorni seguenti plasmerai un mondo a tua immagine e somiglianza per popolarlo di creature e specie a tua scelta. Poi sarà necessario suscitare fede, adorazione e .... timore. Perché per regnare devi diffondere la pace o la paura.
E come diventare il Dio tra gli Dei l'Essere Supremo quando gli altri, nell'universo, perseguono lo stesso obiettivo?
In questo gioco di strategia divina la potenza totale è nelle tue mani. Ma gli Dei sono veramente eterni?

- Un gioco di strategia divina.
- Scegli la tua immagine e i tuoi poteri divini.
- Plasma i pianeti e decidi tu come colonizzarli.
- Modalità singola o multiplayer in rete o tramite internet (fino a 1000 giocatori).
- Scenari climatici spettacolari.
- Un universo originale immaginato da Francois-Marcela Froideval.

Deo Gratias
IL GIOCO CHE PUÒ TUTTO

Gioca a Deo Gratias su Internet con GOA
http://degratias.goa.com

France Telecom Multimedia

Half-Life

tutto quello che dovete sapere



Fate attenzione alle esplosioni all'inizio.



Prendetevi cura degli zombie prima di saltare sulla scala.

È davvero troppo facile perdersi nei meandri della Black Mesa Research Facility. Ci sono tonnellate di casse da sfondare, finestre da distruggere, cancelli da abbattere, scienziati da terrorizzare e guardie da mandare in avanscoperta, quindi gli alieni possono rappresentare una noiosa interruzione al divertimento. Durante la vostra avventura incontrerete anche numerosi enigmi e trappole che rallenteranno la vostra marcia verso la fine del gioco.
Grazie all'impareggiabile e dettagliata guida di PCU, sarete in grado di portare a termine Half Life senza troppi problemi, per poi bearvene con quegli incapaci dei vostri amici che comprano altre riviste. Per non rovinarvi la sorpresa, non vi diciamo dove si trovano tutti i mostri (a parte un paio di momenti chiave), quindi un paio di salti sulla seggiola sono assicurati. Come regola principale, non addentratevi nelle aree buie senza la torcia accesa o anche quei HeadCrabs potrebbero farvela fare sotto dalla paura. Ma questo è parte del divertimento, no?

CONSEGUENZE IMPREVISTE

All'inizio, la strada da percorrere è veramente semplice ed è difficile perdersi. Ricordatevi che se non potete aprire qualcosa con le mani o le chiavi, c'è sempre la vostra fidata spranga. Molto presto avrete bisogno di usare alcune delle semplici manovre imparate durante l'allenamento. La prima è saltare e accucciarsi per accedere alle aree particolarmente strette. Mentre tornate all'entrata, facendovi strada nel carnaio causato dall'esplosione, strisciate dentro la piccola grata (evitando un HeadCrab) e quindi saltate sopra il muro caduto per passare attraverso il buco nell'angolo lontano della stanza. Granate e munizioni sono disponibili sulla passerella dove appare l'uomo "X-Files", andate a cercare lo scienziato rannicchiato e fategli aprire la serratura con lo scan della retina. Dopo che avrete premuto la leva, la piattaforma inizierà a scendere. A questo punto guardate verso l'alto e usate l'automira della vostra pistola per far fuori la pioggia di HeadCrab. Quando il ponte collassa, saltate sui tubi che si trovano sui bordi della stanza e usate la spranga per accedere al condotto di ventilazione. Quando raggiungete l'area delle fogne ricordate che i BullSquids odiano gli HeadCrab, quindi fateli combattere tra loro. Saltate in quella splendida pozza verde che incrociate e andate verso sinistra, salite gli scalini e dirigetevi dall'altra parte.

COMPLESSO DI UFFICI

Lasciate che il raggio blu si occupi degli HeadCrabs che si avvicinano. Andate a destra e spingete l'interruttore per togliere l'elettricità (attenti ai Barnacles) in modo da semplificare il superamento del raggio blu. Sfondate la finestra e saltate dentro. Lasciate che la mitragliatrice automatica spari agli HeadCrab (e allo scienziato, una vittima di guerra). Approfittate di questo momento per distruggere la mitragliatrice o spegnetela spingendo l'interruttore sotto la piattaforma sulla destra.
Seguite le indicazioni verso il settore D Admin2 portando Barney (la guardia di sicurezza) insieme a voi. Fate attenzione alla mitragliatrice che incontrate lungo la strada.
Di fronte alla porta barricata con travi di legno, incontrerete il prossimo personaggio che si prenderà cura dello zombie e degli HeadCrab (che scenderanno dal soffitto).
Nella stanza frigo, trovate l'inter-

COMPLESSO DI UFFICI→







Sia il raggio di energia blu che la mitragliatrice automatica sparano a ogni cosa in movimento.

"ABBIAMO INCONTRATO RESISTENZA"→





L'istituto di ricerca potrebbe dover assumere altri apprendisti-scienziati.

ruttore rosso per mettere in movimento il carrello sopra di voi (ricordate che i BullSquid odiano gli HeadCrab). Tornate all'entrata, salite la scala e fatevi strada attraverso i condotti di ventilazione. Seguite i segnali per Admin3 e dirigetevi verso la tromba dell'ascensore dove compaiono gli zombie. Saltate verso la scala, dirigetevi verso la cima e proseguite verso il soffitto dell'ascensore per finire il livello.

"ABBIAMO INCONTRATO RESISTENZA"

I raggi rossi che segnalano la vostra presenza alle mitragliatrici automatiche sono la minaccia più grande. Usate le granate per far fuori le mitragliatrici. Quando incontrate i marines, usate le casse per proteggervi e guardateli lanciare granate e cariche esplosive. Proseguite facendo attenzione ai Barnacle (come quelli sulla scala dove i marines stanno uccidendo gli scienziati). Appena prendete l'ascensore per salire, preparatevi per una grossa battaglia. L'Ospery riesce a schivare le granate. Dopo esservi presi cura dei marines (datevi sempre una copertura), correte rapidamente via mentre l'Osprey è fuori portata. Calatevi verso la porta aperta e giù per la scala. Fate attenzione ai detriti che cadono mentre aprite il condotto di ventilazione principale. Fatevi cadere verso il basso ed entrate nel tunnel. Calatevi verso il bordo più basso e prendete la scala dopo il condotto, quindi seguite i tunnel e salite la prossima scala verso la prima apertura (non quella in alto). Aprite il silo.

POZZO DI CONTENIMENTO

Premete l'interruttore nella stanza di controllo sulla destra e prendete l'ascensore per scendere. Fatevi un giro in treno, quindi apritevi la strada verso il lato lontano della pozza radioattiva. Salite la scala ed entrate nel tubo. Prendete il prossimo ascensore verso l'alto. Quando sarete fuori avrete un incontro con un HoundEye. Fate fuori con attenzione quello sul ponte senza colpire i barili di esplosivo. Aprite la porta per il Silo1 e quindi affrontate l'obiettivo di questa missione. Affacciatevi quietamente sul bordo della piattaforma e lanciate una granata verso le casse vicino alla scala. Aspettate che il tentacolo si calmi e poi scendete. Usate la stessa tecnica per sbloccare la porta barricata.

Dopo aver passato la porta 3 dovrete entrare nella stanza del carburante. Scendete la scala (attenzione agli zombie nel buio) e poi attraversate la grata. Andate a sinistra nell'incrocio a T dei tubi. Scendete nuovamente e accendete l'enorme ventola. Ritornate velocemente sulla scala per evitare le lame. Salite guardando verso l'alto e dovreste vedere una barricata di legno. Adesso potrete sfondarlo visto che la ventola ha la potenza per tenervi in aria. E' un salto molto difficile ma riusciteci e vi ritroverete in un tunnel che vi porterà alla stanza del carburante. Ora avete bisogno di potenza. Tornate alla stanza del tentacolo e usate l'uscita sul livello più basso. Chiamate l'ascensore e preparatevi a saltare fuori mentre scende. Uscite al SiloD2. Premete i due interruttori (e dite "ciao" allo scienziato). Tornate alla stanza di controllo e azionate un test fire.

RIATTIVAZIONE GENERATORE

Mentre scendete nel condotto della stanza del tentacolo, afferrate la Magnum e le munizioni. L'acqua può confondere. Ignorate le ventole e risalite a lato dell'area principale. Dall'alto del tubo, saltate verso il posto sicuro e calatevi dentro la stanza dei rifornimenti (usate la vostra spranga per distruggere allegramente i rifornimenti).

Il vostro obiettivo in questo livello è accendere l'energia. Seguite i segnali verso la stanza del generatore



(andate a sinistra dopo essere caduti dal pavimento). Continuate a girare la ruota per aprire la porta. Dalla stanza di comando andate a destra (evitando le mitragliatrici). I marines e gli HeadCrab non stanno bene insieme quindi fateli combattere, ma fate attenzione ai nemici che vi lasciate alle spalle.

Seguite le indicazioni per la stanza del generatore. Posizionate l'esplosivo sull'ascensore, mandatelo su e detonate la carica per sbarazzarvi delle mine antiuomo.

Andate verso la stanza di manutenzione e sfondate le scatole

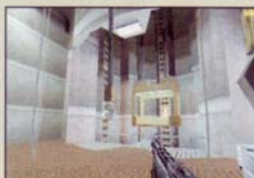


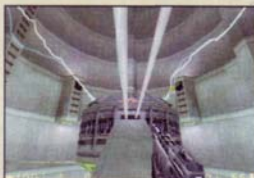
Le cariche a distanza vi consentono di far saltare le mine antiuomo con sicurezza.

POZZO DI CONTENIMENTO→

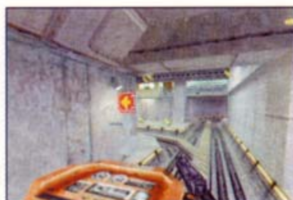








Ci vorrà di più delle semplici granate per far fuori il Tentacolo.







Quei pistoni che avete azionato possono servirvi come piattaforme.

per far funzionare la pompa. Accendete l'energia nella stanza del generatore e tornate alla stanza protetta dai Gargantua. Prendete il tunnel largo che ora troverete aperto (attirando la bestia dietro di voi). Tirate la leva per accendere l'energia, quindi usate la porta di lato per aggirare il mostro. Saltate sul treno, muovetelo verso il centro e andate nella stanza col controllo delle rotaie. Girate la ruota centrale e quindi dirigetevi verso il tramonto sfondando la barricata.

SU UN BINARIO

Questo è uno dei livelli più complicati, fortunatamente c'è una guardia che vi dice cosa dovete fare. Al primo incrocio andate a sinistra. Lasciate il treno e andate dritti, a destra, ancora a destra all'incrocio e poi salite le scale. Tirate la leva per togliere il blocco.

Fate attenzione adesso, spingete il prossimo interruttore per alzare la barra. Andate a destra quando raggiungete la fine della linea. Lanciate una granata (col fucile da combattimento) per uccidere l'operatore della mitragliatrice. Passate la porta e prendete il prossimo treno.

Ricordate di evitare i raggi rossi. Usate la parte frontale del treno come protezione contro il lanciarazzi. Alla prossima barricata, prendetevi cura dei Vortigaunt e dirigetevi verso l'altra pista. Andate a piedi verso il tunnel sulla destra (quello con un nuovo treno). Passate la prossima barricata e usate il trucco dell'esplosivo telecomandato per sbarazzarvi delle mine antiuomo sull'ascensore.

Salite la scala e schivate le casse che si muovono (e le granate lanciate dai marines). Andate a destra e poi a sinistra, quindi scendete la scala. Usate le casse e quindi i sacchi di sabbia come protezione contro la mitragliatrice, poi lanciate una granata per liberarvene. Fuori dalle porte distrutte c'è una grossa mitragliatrice che vi aspetta!

Quando arrivate nella stanza degli esplosivi, usate le casse di metallo come piattaforma. Strisciate sotto i primi due cavi rossi, poi saltate sulla cassa e quindi oltre l'ultimo filo. Lo scienziato vi aprirà la porta per aiutarvi a completare la missione.

Ora tornate fuori verso l'ennesimo treno.

Nell'acqua girate a sinistra per due volte e uscite rapidamente. Seguite le scale e ritornate nell'acqua. Raggiungete l'altra scalinata sul lato più lontano e poi entrate nella stanza con la gabbia sospesa. Aggirate il bordo e salite la scala per prendere la balestra. Ora tornate indietro e andate a sinistra per rituffarvi in acqua. Girate la ruota che apre la grata e strisciate intorno alla sporgenza franata. Saltate sopra l'apertura facendo attenzione alle sorgenti di energia blu.

Fate funzionare i generatori e usateli come basi per accedere alla piattaforma lontana.

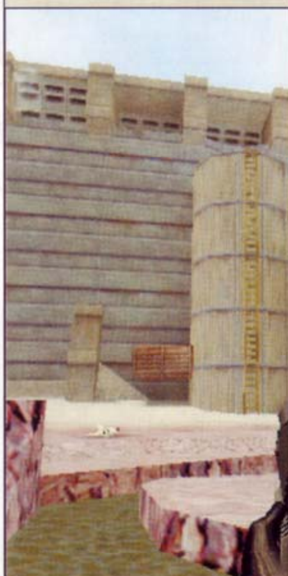
PARTE RIMANENTE DEL PROCESSO

Girate la ruota, quindi salite la scala. Quando siete nella vasca di materiale radioattivo, saltate oltre verso il piccolo tunnel e proseguite finché non dovrete saltare nuovamente per raggiungere un altro tunnel. Salite sul nastro trasportatore e poi lasciatevi cadere dentro quella specie di melma. Allontanatevi dalla ventola e cercate di raggiungere la sporgenza vicino al meccanismo ruotante.

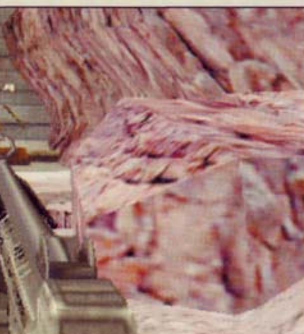
Quando raggiungete la stanza di controllo, fate in modo che solo la leva di mezzo sia alzata. Fermate quei rompiscatole e saltate sul trasporto di mezzo. Seguite la direzione di ogni trasporto e saltateci sopra con attenzione.

Nel punto in cui due trasporti incrociano il vostro cammino, saltate sul primo (cioè quello che passa sotto di voi). Dovrete saltare abilmente una serie di barili e poi lasciarvi cadere tra le tenaglie del macchinario e saltare verso la scala.

PARTE RIMANENTE DEL PROCESSO→







Cadere dentro le pozze di liquido verde fa tanto male.

ETICA DISCUTIBILE→





Servono quattro piccoli laser per azionare un raggio più grande.







Tensione di Superficie: I carri armati e gli elicotteri sono davvero pericolosi. Fate attenzione là fuori.



E' possibile distruggere le torrette dei carri armati.

ETICA DISCUTIBILE

Sparate alla luce rossa sopra il cancello. La protezione del pulsante risponde anche ai proiettili. Il vostro compito qui è di far funzionare i quattro laser (e prendere il Tau Cannon e gli Snarks). Nella stanza principale del laser, premete il bottone due volte. La seconda volta non farà abbassare lo scudo. Avete bisogno dell'aiuto di uno scienziato per uscire.

TENSIONE DI SUPERFICIE

Questo incredibile livello comincia con l'attacco dell'elicottero. I LAW o un paio di colpi col Tau Cannon lo dovrebbero buttare giù (ma prima dategli un paio di possibilità di bombardare l'Ichthyosaur che si trova nell'acqua). Spegnete la turbina e usate la ruota per aprirvi la strada. Trovate e aprite l'apertura del canale di scolo (forse i marines potrebbero avere qualcosa da ridire). Fate attenzione agli HeadCrab in giro per la spiaggia e cercate di sentire il loro caratteristico rumore. A questo punto dovrete passare oltre il campo minato, usate le solite granate per aprirvi un sentiero. Ora saltate dentro l'apertura e attraversate l'area difesa dal tentacolo. Quando tornate nell'area esterna, calatevi sulle varie sporgenze. Prendete il LAW e le munizioni e salite la scala. State molto attenti sulle corde.

Usate i tunnel per andare alle spalle del carro armato. Correte e premete il pulsante per aprire la porta che vi metterà al sicuro dal suo fuoco di sbarramento. Passate il prossimo carro armato velocemente e fate attenzione ai cecchini. Usate le granate col fucile da combattimento per sbarazzarvi di quei bastardi.

Usate la linea d'energia collassata per raggiungere un'entrata. In questa nuova stanza non dovete usare nessuna mina o salterete in aria. Andate nella stanza principale e usate la spranga sulla doppia grata dell'ascensore. Salite la scala, chiamate l'ascensore e usatelo come piattaforma per saltare sull'elevatore centrale. Scendete e prendete l'Hive Hand.

Nell'edificio di comando dei marines (quello dopo il carro armato), c'è una guardia di sicurezza che vi aprirà una zona piena di armi e munizioni. Saltate fuori della finestra e raggiungete la scala sulla piattaforma distrutta. Fatevi strada sulla destra del muro franato e aprite la porta sul retro. Quindi andate a prendere la guardia per farle aprire le porte di sicurezza. Ecco un trucco: usate gli Snark ogni volta che siete più in alto rispetto ai nemici. Quando siete nell'hangar con i meccanici, usate il jack idraulico per arrivare abbastanza in alto da riuscire a saltare nel buco.

Avrete bisogno di una guardia per aprire altre due porte dopo che avrete lasciato combattere tra loro i marines e gli alieni. Quando incontrate il Gargantua state calmi e ricordate che non può entrare negli spazi piccoli.



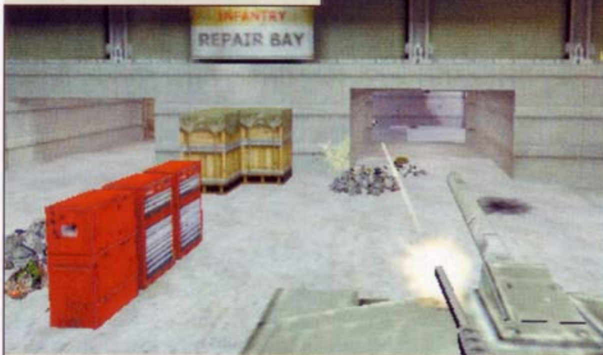




Tensione di Superficie: Usare l'artiglieria pesante è davvero fantastico.

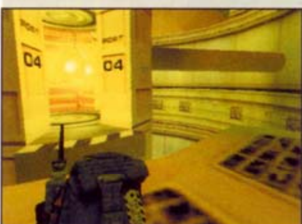
ON YOUR OWN→





Una volta che la porta grande è saltata in aria, fatevi strada con la mitragliatrice.

REATTORE LAMBDA→





Tenete quel tipo in vita. So che è difficile, ma provateci.

XEN→



Siate sicuri di avere imparato bene il salto lungo, ne avrete bisogno per andare in giro per quest'area.

Rimanete quindi nei corridoi e usate il LAW per farlo fuori. Nella Processing Area3 usate la mappa per bombardare il quadrante alla vostra destra (entrambi i muri e la porta devono essere distrutti).

ON YOUR OWN

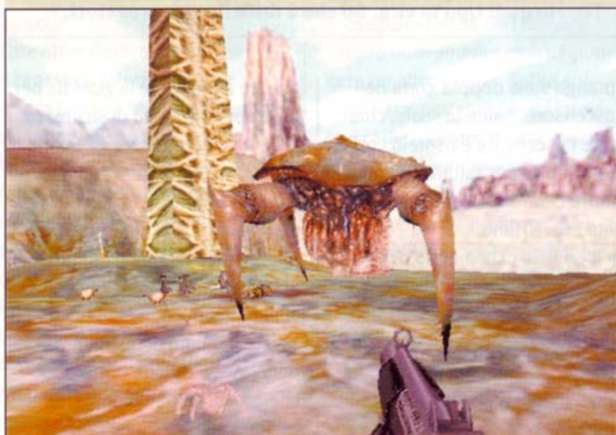
Andate a sinistra e usate la balestra sott'acqua contro l'Ichthyosaur. Usate i LAW per far fuori la torretta del carro armato ed entrateci dentro. Usate il carro armato per far esplodere la porta e distruggere qualsiasi cosa si muova. I LAW sono perfetti per eliminare la torretta al plasma dietro l'angolo.

REATTORE LAMBDA

Fate fuori gli Assassini combattendoli all'aperto. Ora dovrete uccidere quattro alieni in modo che lo scienziato codardo possa aprire la porta. Inoltre lui vi ricompenserà col Gloun Gun. Andate verso il Coolant Tank 1 e premete il pulsante. Questa area è piena di alieni e Vortigaunts, quindi fate attenzione a non sprecare munizioni. Andate alla Pump Station e premete il bottone per cambiare le luci rosse in luci verdi. Ora dirigetevi verso il reattore ausiliario e attraversate il tunnel nell'acqua. Girate le due ruote e salite la scala mentre il livello dell'acqua si alza. Saltate oltre il reattore CoreB e girate le ruote sopra i tubi in alto. Passate la porta del CoreB Level. L'enigma del Reattore Lambda: osservate le piattaforme mobili per scegliere il momento adatto per entrare in ogni teletrasporto. Agite quando la piattaforma è sotto il teletrasporto per evitare di cadere e ricominciare da capo. Ecco come fare velocemente: muovetevi verso il bordo destro della prima piattaforma e saltate velocemente dentro il Port2. Accucciatevi sotto il tubo, muovetevi a sinistra della piattaforma e saltate nel Port4. Quindi prendete il Port7 per incontrare un nuovo enigma.

A parte la piattaforma centrale che si muove su e giù, ogni altra zona di questa sezione è pericolosa. Saltate sulla piattaforma e quindi verso la porta 1. Premete il pulsante e ripetete la stessa procedura per la porta 2. Mettetevi al centro e teletrasportatevi via. Uscite dalla porta dietro di voi. Prendete dallo scienziato il congegno per il salto lungo e portatevi la guardia nella stanza

L'ANTRO DI GONARCH→





Colpite la sacca con i LAW e poi usate la pistola per sbarazzarvi dei suoi figli. Per proseguire dovrete far mangiare la rete alla creatura.

principale. Posizionatela sotto lo scienziato per aiutarlo a proteggersi dagli Xen Controllers. Ora ascoltate attentamente le istruzioni che vi darà lo scienziato.

XEN

Prendetevi un momento per ammirare il panorama. Usate il salto lungo per raggiungere con sicurezza le piattaforme fluttuanti e quindi lasciatevi cadere nell'area principale. Cercate il mini-corridoio e sfondate la rete per entrarci. Aprite i tre gusci, quindi usate la spranga per accedere al teletrasporto.

L'ANTRO DI GONARCH

Combattere Gonarch richiede pazienza. Per prima cosa non dimenticate mai di muovervi intorno alla colonna principale. Usate i LAW per bersagliare il mostro.
Cambiate arma continuamente per far fuori gli HeadCrab e i figli di Gonarch. Dopo che Gonarch avrà incassato abbastanza colpi, scapperà attraverso la rete. Seguitelo. Usate il buco centrale per coprirvi e colpirlo con gli altri LAW (vi divertirete molto a vedere gli HeadCrab che vi saltano addosso e cadono nell'oblio). Dopo averlo massacrato ancora un po', il Gonarch se ne andrà nuovamente. Seguitelo ancora e colpitelo attraverso la rete. Quando cadrà a terra, provate a saltare nella piscina guaritrice e quindi usate il teletrasporto.

INTERLOPER

Ora le vostre armi non funzionano. Non panicate, ma muovetevi sempre a velocità massima. Dal punto di partenza, dirigetevi verso uno dei buchi di scolo sulla vostra sinistra. Verrete lanciati sopra una piattaforma mobile che vi permetterà di raggiungere il teletrasporto. Quando uscite dal tunnel, andate a sinistra e fate un lungo salto per prendere la Gluon Gun. Fate molta attenzione alle munizioni. Correte verso il lato opposto e lasciate che il Gargantua vi apra la strada. Saltate il baratro e muovetevi silenziosamente (questo è basilare perché fare rumore provocherebbe la vostra rovina). Quindi camminate (ed evitate di correre) intorno ai tentacoli per prendere le granate e ogni altra arma che vedete (quelle che avete trovato in Xen sono le uniche che potrete usare).
Inizialmente i Vortigaunts non attaccheranno, quindi non provocateli. Salite di un livello con l'ascensore e aspettate che torni giù. Ora potrete saltare sulla parte attaccata al palo. Raggiungete il trasporto che si dirige verso destra (non colpite i barili, si trasformano in alieni), e lasciatevi cadere nell'inferno! Finché vi sarà possibile, evitate tutti gli attacchi. Ad un certo punto un barile si trasformerà in un alieno e vi sbarrerà la strada. Usate le granate per sbarazzarvi del mostro e poi togliete il disturbo (provando a lasciare mine dietro di voi per distruggere tutte le creature che avete risparmiato prima). Raggiungete l'uscita più piccola e strisciateci dentro velocemente.
Ecco un'altra corsa per la vostra salvezza. Dirigetevi a sinistra e salite la rampa che conduce all'ascensore rotante. Passate attraverso l'apertura rossa e raccogliete tutte le munizioni nei tre livelli. Ci sono tre ascensori su

MEZZA NUDA





Non crederete di certo di potervi sorbire tutta la soluzione di Half Life, inclusi tutti i momenti più complicati, e non avere un qualche tipo di lussurioso conforto. Quindi, per il vostro piacere e diletto, prendetevi un momento per fare una pausa e considerare altri tipi di strategia. Questo intervallo vi è stato gentilmente offerto dalla collezione privata di donne che frequentano la redazione di PCU.

INTERLOPER→





Le munizioni sono limitate, quindi non sprecatele su quello che non potete distruggere.

cui salire, con Vortigaunts, Xen Controllers e alieni che attaccano da tutte le parti. Usate la piscina guaritrice al secondo livello e salite fino in cima per affrontare lo scontro finale.

NIHILANTH

Questo è il nemico finale. Se volete sconfiggerlo da soli fermatevi qui. Se siete bloccati e non ne potete più, allora continuate a leggere.

Primo, Nihilanth ha due attacchi: un fulmine di energia blu e un teletrasporto verde. Evitate i fulmini e il teletrasporto (ve lo sareste mai aspettato un consiglio del genere?!?). Avrete bisogno di usare i trampolini per raggiungere il punto più alto (tre salti in alto). Da qui potrete scaricare tutti i vostri caricatori sulla testa di Nihilanth (fate attenzione alle sfere incandescenti che verranno fuori). Potrete accucciarvi su questa piattaforma per proteggervi dai fulmini e dal teletrasporto. Dopo un po' di colpi, la creatura se ne andrà per curarsi. Guardate verso le tasche luminose. Quando si aprono, colpitele con qualcosa (LAW) e distruggetele. Dovrete farlo con tutte e tre le fonti luminose. Questo significa che avrete bisogno di munizioni che recupererete venendo trasportati da Nihilanth in varie locazioni.

Tipo 1: Fatevi strada verso l'alto saltando ma facendo attenzione alla poca gravità ed evitate gli HeadCrab.

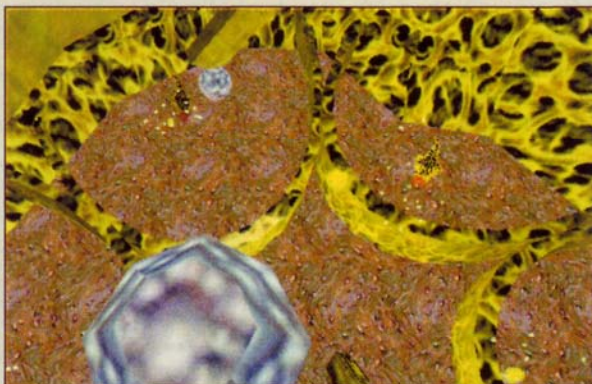
Tipo 2: Mentre cadete, cercate di atterrare sulle varie sfere che si sollevano. Altrimenti verrete dilaniati dall'acido degli Bull-Squid mentre cercate di risalire sulle palle per riprendere il teletrasporto.

Tipo 3: Qui è dove trovate le munizioni. Nell'acqua ci sono le cartucce per il LAW e altre munizioni. Prendetele, quindi saltate verso il teletrasporto usando i trampolini e tornate a bombardare Nihilanth.

Dopo che la creatura avrà preso tre colpi, la sua testa si aprirà. Saltate e sparate al cervello. Levatevi da lì il più in fretta possibile mentre il mostro geme, si lamenta ed esplode. Ora rilassatevi e gustatevi il finale. Congratulazioni, avete finito *Half Life*.

NIHILANTH→





(In alto) Tipo 1: Colleghi di morte.
(In basso) Tipo 2: Acido.

TEMPO DI VENDETTA

Fortunatamente per gli scienziati stancati dalla battaglia, i Valve hanno incluso alcuni metodi alternativi per punire i cattivi e farvi divertire ancora un po'. Eccone alcuni...

POZZO DI CONTENIMENTO

Salite sul treno e fatelo andare a velocità massima. Non decelerate mai, neanche quando vedete la fine del percorso. Naturalmente, considerata la legge di Einstein (o Newton - uno di quei simpatici scienziati), la forza d'inerzia vi renderà degli oggetti volanti non identificati. Anche se non c'è nessun parabrezza da sfondare, è incredibile che distanza possiate percorrere in questo modo.

SPARARE AGLI SCIENZIATI

OK, in realtà non dovreste farlo, ma ci sono momenti... Colpitene uno con un proiettile e lo scienziato scapperà via, urlando di terrore. Ora potete davvero considerarvi dei cattivi ragazzi (gli altri vi aiuteranno comunque se possono. Mettiamola così, tanto moriranno lo stesso, quindi voi gli eviterete solo di incorrere in una morte orribile, no?).

TENSIONE DI SUPERFICIE

E' molto, molto semplice. Una grossa e pesante mitragliatrice nel mezzo del corridoio e una serie praticamente infinita di Vortigaunts che aspettano solo di essere teletrasportati nel massacro. E' una piacevole sensazione, davvero una vergogna che non duri più a lungo.

ETICA DISCUTIBILE

C'è una cassa di HeadCrab. Sapete di odiarli. Questa è l'occasione migliore per vendicarvi di quegli schifi. Basta intrufolarsi nella stanza protetta e premere il pulsante. Potrete quasi sentire l'odore di quelle mostruosità aliene appena carbonizzate. Ma non è tutto. Andate nella prossima stanza, lasciate uscire gli altri HeadCrab dal loro recinto, e ripetete il processo. E' davvero molto più soddisfacente questo che il doverli ammazzare uno per uno.

ESSI CONTRO EGLI

I marines (che Dio li benedica) non vanno daccordo con i Grunts, con i Vortigaunts e con gli HeadCrab. Quindi quando si trovano nella stessa area, basta farsi indietro e godersi il massacro. Hanno tutti una noiosa tendenza a spostare la loro attenzione su di voi se vi avvicinate troppo, quindi aspettate pazientemente e sterminate i superstiti indeboliti dalla battaglia. Che gran bastardi!



Guardate gli altri combattere e poi fate fuori i vincitori indeboliti.

CARRI ARMATI

Se ottenete la possibilità di sparare con la mitragliatrice di un carro armato, fatelo e vi divertirete moltissimo. Il bello di Half Life è che sembra non aver mai fine. Dietro ogni angolo, in ogni ombra buia e in ogni fossa ci sta qualche abitante di Xen che aspetta di porre fine alla vostra missione. Quindi quando potete utilizzare l'artiglieria pesante, non fatevi scrupoli a usarle. Anche se non c'è nulla di vivo a cui sparare, potete sempre accanirvi contro gli elementi del fondale.

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

IL GIAPPONE A PORTATA DI MANO!





NEL CD ROM ALLEGATO:
FILMATI
COLONNE SONORE
INTERVISTE
REPORTAGE
E TANTO ALTRO ANCORA!



PLAY PRESS PUBLISHING

SIN

come vincere e dove farlo

Uno dei punti di forza di *SIN* è sicuramente il Deathmatch in modalità Multiplayer. Questo grazie a dei livelli progettati con grande intelligenza, alle armi equilibrate ottimamente e alle numerose mutilazioni gratuite. Eccovi un rapido tour degli ambienti in cui si svolgono i DM in questione. Abbiamo fatto una speciale attenzione alle aree calde offerte da ogni livello.

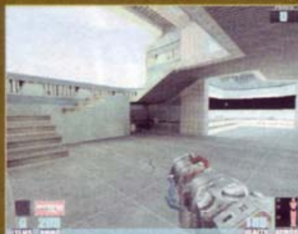
Molte mappe possiedono luoghi di questo genere, alcuni decisi a tavolino dai progettisti, altri capitati lì per caso. Queste aree hanno un'importanza fondamentale perché forniscono numerosi potenziamenti (come la super-energia vitale) e armi in grado di mettervi in posizione di vantaggio rispetto ai nemici. Trovare queste postazioni è una cosa che si impara esplorando a fondo la mappa di un livello specifico. Naturalmente riuscire a prendere saldamente il controllo di queste aree è decisamente più complesso. Una buona tattica è cercare di muoversi costantemente per prendere tutti i potenziamenti e le armi che appaiono nella vostra zona. Quando sarete riusciti a trovare il giusto percorso da seguire, percorretelo in continuazione fermandovi solo per commettere qualche omicidio occasionale. Ricordate che ogni cosa che prendete voi è una cosa in meno che può prendere l'avversario. Ovviamente, alla fine, quello che conta è pur sempre la vostra abilità. Se fate schifo non risolverete nulla neanche correndo su e giù come un forsennato. Cercate di capire bene quali sono le aree da sfruttare perché potranno fornirvi quel piccolo margine di vantaggio sugli altri. Detto questo, cominciamo a esaminare il Deathmatch di *Sin* e vediamo quello che si può trovare nei suoi livelli:

Guida ai Livelli



BIO DM VALUTAZIONE PC ULTRA→ 6 N. GIOCATORI IDEALE→ 2-8





Un'area dove tutto si svolge in fretta, piena di oggetti da raccogliere velocemente. Questo livello ha un "posto di controllo" particolare: le due stanze principali del piano terra. In una di esse troverete quanto segue: un generatore di salute, salute 2x20, un sistema di mascheramento (cloacking device), 40x2 celle di energia, un Quantum Destabilizer (100 energia), un elmetto, 10 cartucce, 40x2 proiettili e un fucile d'assalto. Andate nella stanza seguente, al secondo piano e troverete la chaingun (30 proiettili) e gli armor pants. I 100 punti di salute, ovviamente, sono il bottino migliore. Imparate a rifornirvi in questa stanza e vincerete senza troppi problemi.

EISENBLATT VALUTAZIONE PC ULTRA→ 5 N. GIOCATORI IDEALE→ 4-12

Un livello confuso, dove è difficile capire dove ci si trova perché tutti i corridoi sono simili. Gli oggetti da trovare includono il cloak, la superspeed, e l'invincibility. Ricordate di usare i portali durante gli inseguimenti (sia che stiate scappando o che stiate inseguendo qualcuno). Vi trasportano rapidamente in giro per il livello, quindi memorizzatene attentamente i vari collegamenti.





ENVY VALUTAZIONE PC ULTRA→ 7 N. GIOCATORI IDEALE→ 6-8





Questo livello è principalmente formato da stretti cunicoli contorti. L'arma ideale per questo ambiente è sicuramente il fucile a pompa (shotgun), quindi fate una bella scorta di cartucce. Il piano inferiore è un'ottima area calda, visto che contiene molte belle cose: 2x50 energia, 2x20 energia, un'infinità di munizioni per il lanciarazzi e il fucile, oltre a elmetti e armature. Salite un po' sulla scala e troverete armor pants e cloack.

GLUTTONY VALUTAZIONE PC ULTRA→ 7 N. GIOCATORI IDEALE→ 6-16



Un livello molto largo comprendente aree interne ed esterne. Le piscine rosse sparpagliate qua e là non sono fatte di lava, come potete pensare, quindi nuotate in giro e prendete la roba che trovate nei loro dintorni. Il potenziamento per la velocità è utile per spostarsi molto in fretta in queste aree. Il Potenziamento beast vi trasformerà in un mostro, come quello che si vede nel gioco singleplayer. Poiché il livello è molto grande, è consigliabile spostarsi continuamente anziché appostarsi in un punto prefissato.

HOT AIR VALUTAZIONE PC ULTRA→ 8 N. GIOCATORI IDEALE→ 6-8

Come si può facilmente intuire dal nome, in questo livello ci sono dei venti caldi che possono sospingervi in aria e crearvi altri grossi problemi. Se sarete furbi, potrete sfruttare questi effetti per sfuggire più rapidamente al fuoco nemico. Questo è un livello che si presta molto bene agli attacchi a sorpresa e agli inseguimenti. Una buona zona da controllare è la stanza che procura due unità da 50 punti di energia vitale. Ricordatevi che potrete anche sfruttare i vari tubi che si trovano nell'area di combattimento.



GREED VALUTAZIONE PC ULTRA→ 8 N. GIOCATORI IDEALE→ 4-16



Questo livello è formato da un grosso palazzo e da un'area esterna con un'enorme piattaforma petrolifera al centro. Arrampicatevici e in cima troverete un fucile da cecchino più 50 punti di energia vitale; inoltre è un ottimo punto in cui appostarsi per sparare subdolamente agli avversari. Fate attenzione perché un missile ben sparato vi stanerà senza troppi problemi. Quando vi trovate lassù, non correte o vi ritroverete spiaccicati al suolo in pochi secondi.

PRIDE VALUTAZIONE PC ULTRA→ 5 N. GIOCATORI IDEALE→ 2-8

Un'arena mediocre con moltissimi incroci e vari terrazzi su più livelli. In fondo alla stanza principale troverete un potenziamento per aumentare la vostra velocità all'interno di una piccola insenatura. Nella stanza con l'acqua profonda (dentro cui si può nuotare), potrete trovare il potenziamento per diventare temporaneamente invincibili.



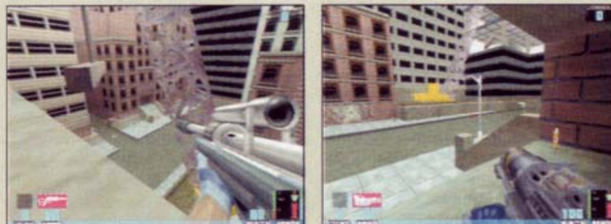
TUNNEL O'LOVE VALUTAZIONE PC ULTRA→ 9 N. GIOCATORI IDEALE→ 4-8



Un livello molto ben congegnato. Tunnel o' Love è formato essenzialmente da un treno in corsa. Troverete una grande quantità di armi e potenziamenti sparpagliati qua e là. La linearità di questo livello può creare delle difficoltà, ma con qualche piccola astuzia potrete trarre parecchi vantaggi. Riuscire a prendere il controllo del centro del treno è fondamentale per aumentare le possibilità di vittoria. State attenti a non avvicinarvi troppo al limite della piattaforma perché potreste cadere. Questo è un buon livello per la tattica del cecchino, poiché le vostre vittime non hanno molti posti in cui nascondersi. I potenziamenti Beast e Cloak possono essere recuperati nel primo vagone, mentre l'invincibilità si trova nell'ultimo. Sparse lungo tutto il livello troverete moltissime munizioni con cui sforacchiare gli altri giocatori.

SIN CITY VALUTAZIONE PC ULTRA→ 8 N. GIOCATORI IDEALE→ 4-6

Questa era una delle mappe incluse nella prima demo. Vi ritroverete a combattere per le strade della città. In fondo a una sporgenza sopra il vicolo, troverete il fucile con cui vi potrete appostare in un luogo sopraelevato. Riuscire a tenere sotto mira coloro che si muovono lungo la strada è una delle condizioni fondamentali per poter vincere questo DM. Dopo aver recuperato il fucile, precipitatevi nel palazzo in fondo alla strada (il "palazzo dei rituali") che si dimostrerà un ottimo luogo per tenere sotto controllo la situazione. Se invece volete fare incetta di potenziamenti e munizioni, è meglio continuare a muovervi lungo la strada principale. Lì potrete trovare parecchi bonus curativi (1x50, 3x20 vicino alla gru e 2x20 accanto alla porta). Fate però molta attenzione ai cecchini.



DECONSTRUCTION ZONE VALUTAZIONE PC ULTRA→ 6 N. GIOCATORI IDEALE→ 6-8



Questa è l'altra arena contenuta nella demo del gioco. La versione definitiva ha però alcune differenze e contiene tre potenziamenti (invincibilità, beast e velocità), collocati nel perimetro esterno del palazzo. L'invincibilità si trova sulla piattaforma che passa accanto al muro, mentre le altre due sono per terra. Quando cominciate a finire i punti vita, potrete trovare un bonus risanante sull'impalcatura.

ISLAND FORTRESS VALUTAZIONE PC ULTRA→ 5 N. GIOCATORI IDEALE→ 8-10

In questo livello dovrete fare dei grandi salti per riuscire a recuperare degli oggetti. La fregatura è che questi potenziamenti non sono nulla di speciale. La mappa di gioco è piena di armi e munizioni, quindi dovrete muovervi velocemente per portare via il maggior numero di oggetti agli avversari. Prendere possesso dell'area dove spunta il fucile per cecchini non è una cattiva idea.





DREDDFUL VALUTAZIONE PC ULTRA→ 7 N. GIOCATORI IDEALE→ 4-8





Consiste in due grattacieli rivolti l'uno verso l'altro. Con un salto ben calibrato potrete passare da un palazzo all'altro come in un classico film d'azione. Sebbene sia raccomandato per 4 o al massimo 8 giocatori, noi riteniamo che le sue dimensioni offrano maggior divertimento da 12 a 16 giocatori. Qui non troverete l'azione frenetica tipica dei Deathmatch, pertanto vi consigliamo di muovervi in continuazione invece di appostarvi. Una possibile tattica potrebbe essere quella di raccogliere il fucile dalla cima del palazzo e di appostarvi in un punto da cui possiate vedere entrambi gli edifici. Raggiungete il tetto del palazzo con la grande finestra per recuperare eventuali armi e armature. Non scordatevi che l'ascensore è un'ottima strada per raggiungere i piani alti.

BEHIND ZEE BOOKCASE VALUTAZIONE PC ULTRA→ 10 N. GIOCATORI IDEALE→ 4-6

Ecco un grande classico. Come quel vecchio gioco per console "Micro Machines", questo livello si ambienta in un mondo dove i giocatori sono ridotti alle dimensioni di uno squallido puffo. Le matite sono ponti e i divani diventano immensi trampolini. Questa in fondo è solo una grande stanza con un'infinità di interessanti postazioni di combattimento. La maggior parte degli scontri si verifica a livello del pavimento. L'improbabile catapulta-righello è la chiave per vincere, oltre a essere molto divertente da provare. Un buon nascondiglio sopra il divano vi permetterà di mietere parecchie vittime. Non dimenticate di sfruttare il passaggio segreto dietro la libreria.





WHATEVER VALUTAZIONE PC ULTRA→ 7 N. GIOCATORI IDEALE→ 2





Creato per due giocatori, questo è un quadrato compatto con diversi portali e pieno di lava. Tutte le armi sono incluse, tranne il fucile per cecchini. Piazzarsi in un posto è inutile, a causa del fattore portali; conviene tenersi in movimento. Un percorso accuratamente predisposto può portarvi a tutte le principali armi, e a ottenere tutto quello che il vostro avversario non avrà. Una strategia efficace su molte mappe, ma ancor più in un duello fra due giocatori.

Le Armi da Guerra:

SE SI MUOVE... SPARAGLI

Le armi degli sparatutto in prima sono spesso sbilanciate perché vengono principalmente progettate per la modalità a giocatore singolo. Le armi di *Sin* sembrano però essere pensate con grande attenzione e risultano equilibrate anche nei Deathmatch. Eccovi una rapida valutazione dell'arsenale offerto da questo gioco.



PUGNI

Se avete deciso di mettere a dura prova la vostra abilità, provate a uccidere qualcuno col solo uso dei pugni. Appena vi avvicinerete, l'avversario tirerà fuori l'arma e vi ridurrà a un patè.



MAGNUM

Questa è l'arma standard del gioco. Permette di puntare con precisione determinate parti del corpo dell'avversario. Più accurata della machine-gun e più rapida del fucile da cecchino, può essere impiegata per fare parecchie vittime a media e a corta distanza. Assicuratevi che sia sempre carica.



SHOTGUN (FUCILE A POMPA)

Questo non è il tipico fucilone per sparare in mezzo a gruppi di nemici. I proiettili sparati non si allargano troppo e permettono una discreta precisione. Di conseguenza è un'arma letale a medio raggio. La manovra evasiva più efficace è il movimento a zig zag combinato con uno spostamento avanti-indietro. Avvicinatevi ai nemici e sparate, poi ritiratevi mentre ricaricate. Come tutte le armi di questo tipo, conviene utilizzarla in corridoi e in piccole stanze.



ASSAULT RIFLE

Ottima arma generica. Grande intensità di fuoco, molte munizioni (45), è piuttosto accurata e fa parecchio male. Caricate spesso perché i suoi colpi tendono a finire in fretta. Cercate di mirare sempre alla testa dei vostri avversari.



H.C.V. GUN

E' una specie di mitragliatrice potenziata. Ha una grande intensità di fuoco e può provocare moltissimi danni. Nella modalità di fuoco alternato si comporta esattamente come il lancia granate di *QII*. Avvantaggiatevi del fatto che non è necessario ricaricare quest'arma, specialmente quando state affrontando nemici con armi lente. Avvicinatevi molto, perché il suo punto debole è l'accuratezza.



SPIDER MINES

Praticamente sono mine controllate a distanza. Ottime per il singleplayer grazie alla loro capacità di avvicinarsi furtivamente al nemico, sono però un po' più difficili da utilizzare nel multiplayer. Con un po' d'allenamento vi potranno comunque dare moltissime soddisfazioni. Visto che si muovono principalmente in linea retta, non vi sarà facile riuscire a farle curvare oltre gli angoli. Il metodo alternativo di utilizzo vi offre la possibilità di seguire il loro movimento da un'inquadratura in prima persona, particolarmente utile per esplorare le zone circostanti.



ROCKET LAUNCHER (LANCIA RAZZI)

Assomiglia molto a quello di *QII*, ma il raggio dell'esplosione non è troppo ampio. E' un'arma più difficile da usare rispetto a quella proposta da *Quake*, poiché occorre più mira. Inoltre ricordate che in *Sin*, cercare di evitare un razzo saltando non è facile come nel gioco della Id.



PLASMA GUN

Un'arma versatile con ottime prestazioni a media gittata e un ampio raggio d'esplosione. Spara delle sfere blu che esplodono quando entrano in contatto con qualcosa. Nella modalità secondaria è un lighting gun a corto raggio, ma non procura troppi danni. La modalità primaria è adatta al combattimento ravvicinato grazie all'ampiezza delle esplosioni. Per renderla efficace anche quando siete un po' più lontani dal bersaglio, è meglio alzare un po' la mira e sparare facendo fare una leggera parabola al proiettile d'energia.



QUANTUM DESTABILIZER

La vincitrice del premio per l'originalità! Se premete rapidamente il tasto di fuoco, quest'arma sparerà una lenta scarica di energia, ma se tenete premuto il pulsante l'intensità aumenterà a dismisura. Fate attenzione a non caricare troppo il colpo oppure... diciamo che sarebbero acidissimi cavoli!



SNIPER RIFLE

Carino. Dona una soddisfazione smisurata. Mirate con attenzione al cranio degli avversari e li metterete fuori gioco con un colpo solo. La modalità secondaria è quella da cecchino, pertanto per questa e altre armi con doppia modalità di fuoco conviene configurare la funzione "use weapon" in maniera facilmente raggiungibile (come ad esempio il terzo pulsante del mouse).



Shogo

come dominare nelle partite in multiplayer

È un'esperienza completamente differente rispetto a molti altri sparatutto in soggettiva. Avrete la potenza di fuoco di un carro armato, agilità e un controllo che farebbero vergognare un marine di Quake. I mech MCA di Shogo sono una vera forza con cui bisogna fare i conti. Questi robottoni giganti sono pieni di armi devastanti in grado di illuminare un'intera strada di città con incredibili esplosioni. Con un po' d'abilità riuscirete a prendere alle spalle qualsiasi avversario prima ancora che lui sia riuscito a cambiare arma. E inoltre *Shogo* offre l'essenza di quello che molti giocatori stanno già considerando come una delle più divertenti esperienze in multiplayer dall'apparizione di *Quake*. In pratica questo titolo vi offre due differenti tipologie di combattimento. Nella versione standard a piedi (soldato contro soldato), disporrete di armamenti davvero divertentissimi come il fucile a pompa (conosciuto anche come la meraviglia a corto raggio) e il miglior fucile d'assalto mai visto in un videogioco. Il combattimento è divertente, veloce e frenetico... insomma una vera meraviglia. Però, nonostante tutto, consiste sempre in tanti bei ragazzi che corrono e si sparano l'un l'altro. I combattimenti a bordo dei Mech sono tutta un'altra cosa. Mentre nel gioco singleplayer le missioni a piedi erano più numerose rispetto a quelle sui Mech, nel multiplayer accade esattamente il contrario. La

COSA DICONO GLI AUTORI

AARON ROSE, ANIMAZIONE 3D →

SPIDER



Armi preferite
A piedi···› Il fucile d'assalto
Sul Mech···› Lo Spider
Strategie preferite···› Aspettate finché non vedete due tipi disperati per loro mancanza di attenzione. In pratica "Sbucategli silenziosamente alle spalle"

JOHN JACK, PRODUTTORE →

BULLGUT



Armi preferite
Sul Mech···› Il Bullgut. Non è sicuramente l'arma migliore, ma il massimo del divertimento contro un gruppo di persone.
Strategie preferite···› Se paragonato a molta gente qui alla Monolyth, io sono davvero scarso, quindi trasformarsi e poi scappare fa proprio al caso mio. Mi piace analizzare i miei avversari e poi li attacco quando meno se lo aspettano.

BRAD PENDLETON, PROGRAMMATORE DEL LITHTECH SOUND SYSTEM →

KATO GRENADE



Armi preferite
A piedi···› La Kato grenade perché la gente non sa come reagire. Rende inutile gran parte delle loro tecniche d'attacco.
Sul Mech···› Lo Shredder. Questa arma ha un fuoco rapido e causa molti danni agli avversari.
Strategie preferite···› Nella modalità MCA, mi trasformo sempre in un veicolo per sfuggire al fuoco nemico. Rimango nella modalità robot solo per sparare. A piedi, mai lasciare che la tua energia scenda sotto i 100. Non sopporteresti neanche due o tre colpi di molte armi se sei sotto i 100 di energia .

STEVE LEE, MECHA DESIGNER AND TEXTURE ARTIST →

VEHICLE MODE



Armi preferite
A piedi···› Il coltello. E' troppo divertente umiliare i nemici squartandoli, ma richiede una certa abilità. Essendo un giocatore nella media, mi dà molta soddisfazione. La bambola Captain Claw è un divertente compagno da usare con la spada. Con quella ottieni una doppia umiliazione.
Strategie preferite···› Trasformarsi in veicolo per raccogliere power-up e armi, quindi trasformarsi in robot e nascondersi. E' difficile rimanere in un punto fisso quando gioco contro gli altri della Monolyth, ma farei di tutto per ottenere la vittoria.



Sparare razzi a una distanza così ravvicinata probabilmente non è la mossa più intelligente del mondo, ma è divertente.



Essere beccati mentre si ricarica vuol dire morte certa.

maggior parte delle armi dei MCA sono davvero spropositate e possono devastare ogni ostacolo che vi sbarra il cammino. Queste non sono le armi per il quieto cecchino, ma piuttosto per l'apprendista piromane. I livelli MCA più interessanti sono i paesaggi cittadini. L'abilità dei Mech di fare dei supersalti consente di raggiungere i tetti più alti creando scenari di battaglia dove la morte può arrivare non solo dalle strade ma anche da sopra e sotto di voi. Anche il doppio salto è una potente manovra evasiva, ma la possibilità di trasformarsi è la miglior tattica difensiva di cui disponete. Ricordate che non potrete saltare o attaccare quando vi trovate nella modalità veicolo. In ogni caso il vostro Mech sarà in grado di muoversi sul terreno due volte più veloce permettendovi di raccogliere power-up e armi anche quando siete sotto attacco. Come con quasi tutti i giochi in deathmatch, a meno che non siate dei simpatici attendisti, la velocità e l'agilità sono imperativi per sopravvivere. Di conseguenza, "Colpisci e scappa" dovrebbe diventare una frase ricorrente quando combattete. Sparate qualche proiettile, trasformatevi e levatevi di lì velocemente mentre gli altri cercano di contrattaccare. Anche gli sviluppatori della Monolyth consigliano di non stare mai fermi, a meno che non stiate sparando. Se il gioco con gli MCA è pieno di armi a lungo raggio, non molto efficaci per il combattimento ravvicinato, i soldati a piedi hanno numerose possibilità per ingaggiare dei combattimenti corpo a corpo. Le arene al chiuso sono piene di posti dove

Abbiamo chiesto ai ragazzi che lavorano sul progetto di raccontarci qualche trucco per dominare le partite in multiplayer. Scoprite con noi come fanno i creatori di *Shogo* a vincere le partite in rete locale.

NATHAN HENDRICKSON, DESIGNER DEI LIVELLI →

JUGGERNAUT



Armi preferite
Il Juggernaut. Io amo il modo con cui squarcia le parti dei mech. Il razzo TOW viene subito dopo, visto che adoro come lacera le persone.
Strategie preferite→ Nella modalità MCA, uso molto la trasformazione per scappare e nascondermi. Quindi appena vedo un giocatore più debole come John Jack, esco dal mio nascondiglio e lo distruggo. Questa è una buona strategia per aumentare il vostro punteggio. Purtroppo, non ci sono molti giocatori deboli qui in giro.

CHARLES WES SAULSBERRY III, ARTISTA CAPO DELLE TEXTURE E DESIGNER →

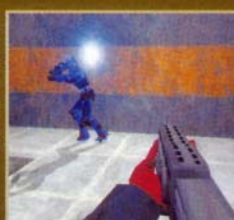
JUGGERNAUT



Armi preferite
Sul Mech→ Sono d'accordo con John, il Bullgut è il più divertente, ma il Redriot e il Juggernaut non sono da meno.
Strategie preferite→ Nei livelli in città, mi piace stare in cima ai palazzi. Provo a sfruttare l'architettura dell'arena per ottenere una posizione "da cecchino". Uso anche la modalità trasformazione il più possibile. Nei livelli a piedi, una tattica divertente è sparare le Kato grenade dentro le stanze. Prendono sempre qualcuno e lo fanno fuori! L'importante è stare abbastanza lontano per non essere coinvolti nell'esplosione.

BOB GIVNIN, SUPPORTO TECNICO →

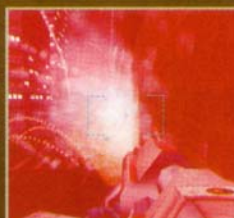
SHOTGUN



Armi preferite
A piedi→ Sia lo shotgun che le energy grenade. Entrambe sono molto potenti e sono ottime sia a corto che a lungo raggio.
Sul Mech→ La mia arma preferita è il Juggernaut. Veloce, potente e grandiosa per gli attacchi a lungo o corto raggio.
Strategie preferite→ Io corro in cerchio cercando di prendere l'avversario alle spalle. E se questo non funziona, posso sempre affidarmi al combattimento testa a testa fino alla morte.

CRAIG HUBBARD, CAPO DESIGNER DEI LIVELLI DEL GIOCO →

BULLGUT



Armi preferite
Il Bullgut. Non c'è niente di più bello che fare il doppio salto e lanciare una pioggia di missili sui vostri nemici.
Strategie preferite→ In generale, la mia strategia è quella di ammazzare chiunque entri nel mio raggio visivo.

MIKE DUSSAULT, PROGRAMMATORE CAPO LITHTECH →

JUGGERNAUT



Armi preferite
Il Juggernaut, visto che colpisce all'istante.
Strategie preferite→ Di solito mi procuro un'arma e sparo ai nemici.



Quando gli avversari sono occupati a combattere tra loro...



...quello è il momento migliore per sorprenderli e sparargli qualche proiettile.

nascondersi e trovare protezione. Inoltre le granate che rimbalzano possono essere usate creativamente per inventare sempre nuove tecniche. Visto il grande numero di armi disponibili, molti giocatori preferiscono concentrasi su quelle poche che trovano adatte a loro. In redazione apprezziamo moltissimo l'efficacia del fucile d'assalto. Ugualmente divertente per il combattimento a corto raggio è il fucile a pompa, specialmente se lo usate mirando alla testa di un nemico. Tutti i trucchi base dei Deathmatch sono efficaci anche in *Shogo*. Studiatevi attentamente la mappa del livello, imparate a memoria dove si trovano le armi, non sparate in un area con armi che possono ferire anche voi (duh!) e ancora, non vi fermate! Con il rilascio della patch per *Shogo*, il gioco via Internet ora funziona alla grande. Sicuramente vi sarete procurati questa patch già da tempo, ma se non l'avete fatto, correte subito a scaricarla. Include non solo grossi miglioramenti nel gioco in multiplayer, ma anche degli aggiustamenti per la modalità per un singolo giocatore e nuove mappe per i Deathmatch. Per trovare siti in cui giocare, GameSpy si rivela il metodo migliore anche se probabilmente vorrete scaricarvi una versione più aggiornata visto che quella inclusa nel CD di *Shogo* è ormai un po' datata.

ARMI DI DISTRUZIONE DI MASSA

L'ARSENALE DI SHOGO E IL DANNO DI OGNI ARMA

Per il vostro piacere di distruggere, abbiamo indicato i valori di danno di ogni amorevole arma di *Shogo*. Notate che questi valori possono variare al momento dell'impatto. Inoltre, *Shogo* usa la stessa scala di valori di danno per le armi a piedi e per i mech, quindi un'arma che fa 100 di danno vi distruggerà probabilmente se siete a piedi, ma scalfirà appena l'armatura del vostro mech se siete nella modalità MCA. Questo rende possibile avere nemici di entrambi i tipi (a piedi e MCA) nello stesso livello per il gioco singolo. Ricordate chenella modalità gioco singolo il danno per i nemici e il giocatore è identico a meno che non sia modificato dal livello di difficoltà.

DANNO ARMI MCA

ENERGY BATON (PREDATOR) → 600.0



SPIDER → 500.0



EENERGY BLADE (ENFORCER) → 800.0



BULLGUT → 125.0



KATANA (AKUMA) → 1000.0



SNIPER RIFLE → 100.0



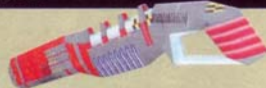
MONOKNIFE (ORDOG) → 700.0



JUGGERNAUT → 300.0



PULSER RIFLE → 150.0



SHREDDER → 400.0



LASER CANNON → 300.0



RED RIOT → 1000.0



DANNO ARMI A PIEDI

TANTO → 100.0



ENERGY GRENADE → 50.0



PISTOLE → 20.0



KATO GRENADE → 50.0



SHOTGUN → 20.0



TOW → 120.0



ASSAULT RIFLE → 25.0



SQUEAKY TOY → 0.0

(se usata dieci volte di seguito congela i nemici che piangono come bambini)



MACHINE GUN → 30.0



Logitech WingMan Force

Guarda mamma, mi vibra tutto!

PREZZO	L. 280.000
INTERFACCIA	USB, seriale
SUPPORTO API	DirectX 5.0, I-Force 2.0
BUNDLE	Nessuno
PROGRAMMABILE	Sì

Che lo amiate o lo odiate, il Force Feedback è qui per fare la storia. I negozi sono stati inondati con una mezza dozzina di volanti motorizzati, una valanga di joystick vibranti e addirittura un mouse che si muove da solo... e tutto questo solo nell'ultimo anno. Se vi è mai capitato di afferrare uno di quei Microsoft Sidewinder Force Feedback che vi fanno provare in alcuni negozi, dovete ammettere che è davvero divertente sentire gli effetti della mitragliatrice o del terreno sconnesso attraverso le vibrazioni del joystick.
Il problema più grosso con quei controller erano i movimenti un po' a scatti che trasmettevano al giocatore. La Logitech è riuscita a risolvere anche questo problema. Il WingMan Force è perfetto! Il suo potente meccanismo è in grado di trasmettere alla tua mano una potente vibrazione, ma è anche così dolce da cullare un bimbo... in altre parole, è così sensibile che può trasmettere il soffio del vento con precisione. Finalmente, un controller che è preciso e sensibile. Non preoccupatevi se la porta joystick della vostra scheda audio sia compatibile col WingMan Force: infatti questo non la usa. Piuttosto aggiornatevi a Windows98 e affidatevi alle vostre porte USB, cioè quei due sottili incavi sul retro del vostro computer vicino alle porte del mouse e della tastiera. Se non avete le porte USB, allora dovrete usare la soluzione alternativa prevista dal WingMan Force, cioè un adattatore per la porta seriale che comunque causa una notevole perdita di prestazioni. La bestiale base del WingMan Force, costruita per essere usata con due mani, soppianterà la vostra tastiera (la grossa dimensione della base è ottima per giocare ma diventa problematica quando volete usare allo stesso tempo anche la tastiera). La mano sinistra giace su un appoggio dotato di cinque pulsanti programmabili facilmente raggiungibili dalle vostre dita, mentre la vostra mano destra si adatta perfettamente alla comodissima presa della leva Logitech. Nel caso non siate familiari con l'impugnatura del WingMan, sappiate che è la migliore in assoluto. Nessun altro joystick riesce lontanamente ad avvicinarsi alla sua comodità.
Il WingMan Force viene poi accompagnato da un interruttore da usare per cambiare la visuale, da quattro bottoni sulla leva, da cinque bottoni per la mano sinistra, e infine da una rotella per regolare la velocità a portata del vostro pollice sinistro. Tutte queste caratteristiche sono semplici da configurare in qualsiasi gioco che supporti il DirectInput. Per gli altri giochi la



Logitech ha incluso un programma che ti consente di assegnare ai bottoni le funzioni di un pulsante della tastiera. Questo bambino è veramente impressionante nei giochi col force feedback e offre ottime prestazioni anche in quelli normali. La leva usa delle molle virtuali (infatti al posto delle molle ora c'è un motore di feedback guidato da cavi) per aggiustare la tensione nei giochi che non supportano il force feedback, ma come risultato si ha un po' troppa morbidezza e un senso di irregolarità. D'altra parte, il WingMan Force è comunque nettamente migliore della maggior parte dei controller che ricoprono gli scaffali dei negozi. Il Logitech WingMan Force rappresenta un colossale balzo in avanti nel mondo del force feedback, portando la tecnologia fuori dalla sua infanzia e dentro un prodotto decisamente più maturo.
Se volete provare l'emozione di un'esperienza di gioco globale, questo controller è ciò che fa per voi.

COME VA CON I GIOCHI ?

UN BUON FORCE FEEDBACK: È PIÙ DEL SEMPLICE JOYSTICK

Anche se i controller force feedback hanno fatto il loro debutto quasi due anni fa, non sono ancora riusciti a sfondare veramente. Alcune persone sostengono che il vero controller force feedback deve ancora uscire, ma tutti i joystick e i volanti sul mercato offrono un'esperienza di gioco molto coinvolgente, soprattutto se sono ben supportati.
La qualità dell'effetto feedback è tanto nelle mani dei produttori del gioco quanto in quelle dei produttori di joystick e volanti. Voi non dareste mai la colpa al monitor per la pessima qualità grafica di un gioco, o no? Programmi di sviluppo come Microsoft Visual Force Factory o I-Force Studio semplificano l'inserimento di scosse e vibrazioni in un gioco, ma questo è differente dal rendere il force feedback davvero parte integrante dell'azione.



Per esempio, in *Motorcross Madness* la pressione della leva contro la mano vi mantiene in contatto con il punto di equilibrio della moto. In *European Air War*, sentire i proiettili colpire la coda dell'aereo vi aiuta a capire la posizione del nemico e vi permette di scendere in picchiata prima di essere abbattuti. D'altra parte in molti giochi, come *Powerslide*, le vibrazioni vengono utilizzate solo quando sbattete su qualcosa e non danno alcuna sensazione di velocità o della superficie della strada. Anche *G-Police* era un altro pessimo esempio di force feedback: c'erano così tante vibrazioni che non si poteva controllare il veicolo. I kit di sviluppo ci sono! Ora i programmatori si devono dare da fare per trarre il meglio da questa tecnologia. Il force feedback sta ancora aspettando il suo capolavoro! Quando arriverà, farà tremare la terra... o almeno un mucchio di mani di videogiocatori.

TESTA A TESTA

Il Logitech WingMan Force e il Microsoft Sidewinder Force Feedback Pro sono chiaramente i due joystick force feedback leader nel mercato. Entrambi offrono un'incredibile esperienza di gioco rispetto ai controller normali, ma chi dei due è il migliore? Abbiamo eseguito un testa a testa tra i due ed ecco i nostri risultati.

	WINGMAN FORCE	SIDEWINDER FORCE FEEDBACK PRO
PRESA	Impressionante. La migliore disponibile	Molto buona. Fortemente migliorata rispetto ai joystick Microsoft della prima generazione
PULSANTI	Nove, ben posizionati	Otto più un pulsante Shift. I pulsanti per il pollice sono mal disposti
ALTRI CONTROLLI	Leva per vis. e contr. per la velocità	Leva per le visuali, controller per la velocità e timone
ESTETICA	Enorme e tondeggiante	Lucido e nero
FORCE FEEDBACK	Il migliore disponibile	Metallico ma efficace
NO-FF GIOCHI	Leggermente morbido	Valido
PROFILO	Intuitivo e pratico	Meno intuitivo e pratico
INTERFACCIA	USB, seriale	Porta joystick, ma non tutte le schede audio sono compatibili

PUNTEGGIO 9

O.K.

- Il miglior Force Feedback fino a oggi
- Impugnatura anatomica
- Interfaccia USB

K.O.

- Base davvero enorme
- La connessione via porta seriale non può competere con quella USB

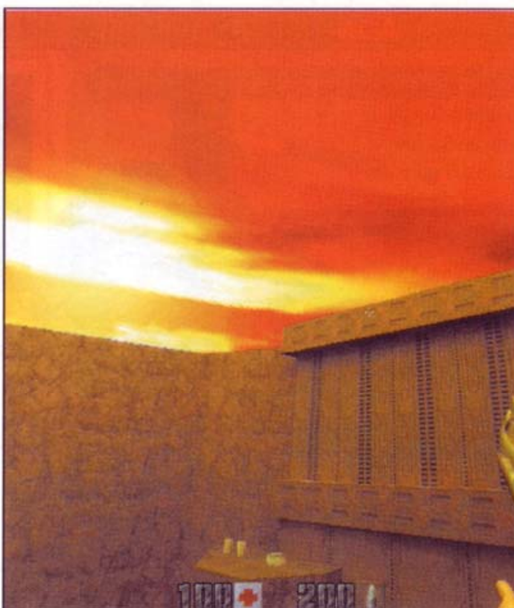
Matrox Mystique G200

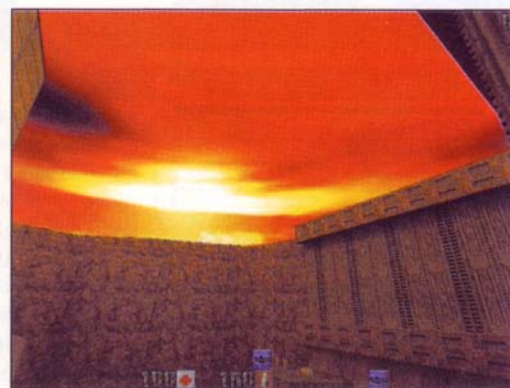
La Matrox non fa più schifo

PREZZO ---> L.330000 (16 MB) L.220000 (8MB)	
CHIPSET ---> MGA G200	
CARD TYPE ---> AGP 2X	
AGP 2X 16MB RAM, 60MB di Spazio su Hard Drive	
SUPPORTO API ---> Direct3D	
GIOCHI INCLUSI ---> *Tonic Trouble, Incoming, Motorhead*	

La Matrox è leader indiscussa del 2D. E chi se ne frega? Quando è stata l'ultima volta che avete giocato a un gioco 2D accelerato? La Matrox è inoltre nota per il massiccio assalto che diede al mercato 3D qualche anno fa. La sua scheda Mystique ebbe un effetto sui giochi tridimensionali paragonabile a quello che Yoko Ono ebbe sui Beatles.

Ora però vi converrà dimenticare quel vecchio obbrobrio perché la nuova Mystique G200 è finalmente qualcosa di decente. Nonostante il prezzo abbastanza contenuto, questa scheda ha delle prestazioni decisamente competitive. Prima che vi scaldiate troppo, sappiate che nonostante tutto la nuova Mystique G200 non è in grado di competere alla pari con gli acceleratori hardware basati su Voodoo 2. In ogni caso i risultati non sono poi così inferiori e inoltre offre alcuni vantaggi che la Voodoo non dà. Per esempio permette il pieno supporto 2XAGP con "sidebands" (che permette al vostro chip AGP di manipolare "requesting data" e "processing data" contemporaneamente), e il costo della versione a 8MB è un vero affare. La nuova Mystique è inoltre superiore dal punto di vista della qualità grafica. La definizione è brillante e le immagini sono ricche e senza difetti anche quando vengono ingrandite. Siamo ai livelli dell'Intel I740, ma con effetti molto più rapidi. Il chip G200 è AGP-Only e offre pieno supporto a tutte le caratteristiche di DirectX 6. Le funzioni avanzate come il filtering bilineare e trilineare, il per-pixel bit mapping, il fullscreen antialiasing e perfino gli effetti a luce singola danno risultati perfetti. Disgraziatamente il driver beta OpenGL fornito dalla Matrox è instabile e insufficiente a fare delle analisi accurate. Comunque fate un salto a confrontare i prezzi, e vi accorgerete che la G200 in proporzione alle altre è un ottimo affare.





La qualità di immagine della G200 è di molto superiore a quella della Voodoo 2. Giudicate voi: a sinistra abbiamo usato la G200, e a destra la Voodoo 2.



***Tonic Trouble* è contenuto nel pacchetto di giochi della G200.**

NON SARÀ LA VOODOO MA NON FA SCHIFO AFFATTO

La Mystique G200 da 8MB offre una fluidità d'animazione ammirevole: abbiamo fatto un test su un PII 300 con una scheda madre 100MHz 440BX con 64MB 10ns SDRAM e con Win95 OSR2 B.

MYSTIQUE G200 --->

	800 x 600 x 16
Forsaken	69.9
Incoming	44.2
Turok	53.7

VOODOO 2 --->

	800 x 600 x 16
Forsaken	97.8
Incoming	53.2
Turok	61.7

I numeri rappresentano i fotogrammi al secondo

Non ci sono valori OpenGL perché i driver provvisori che ci sono stati forniti erano di recentissima e incompleta programmazione... e soffrivano di intensi attacchi epilettici.

USI ALTERNATIVI

COSE DA FARE CON LA VECCHIA MYSTIQUE 220

Avete buttato via dei soldi con quella cosa immonda, tanto da finire per spegnere definitivamente il computer disgustati? Non temete: eccovi alcuni utili consigli su come sfruttare la scheda al suo meglio!

---> Tenetela nel taschino in caso un malvivente vi spari al cuore.

---> Ammanettatevela al polso e portatela sempre con voi. Quando la gente vi chiede cosa sia, rifiutatevi di rispondere.

---> Staccatene i pezzi e usateli per fare qualcosa di estremo, come un piercing per i capezzoli o cose simili.

---> Gettatela nel pitale della toilet di un luogo pubblico pieno di gente, e uscite gridando: "O mio Dio un componente elettronico da 30 milioni mi è caduto nel cesso, devo trovare qualcuno del personale di servizio!"; poi uscite di corsa. Tornate dopo 10 minuti per vedere se qualcuno l'ha recuperata.

---> Infilatela nella valigia di qualcuno all'aereoporto prima che passi per il metal detector. Poi godetevi la scena del suo arresto.

---> Donatela a una persona odiosa dicendole che è una scheda Voodoo.

PUNTEGGIO 8

O.K.

—> Prezzo molto contenuto e ottime performance anche se non alla pari di una Voodoo 2.

K.O.

—> OpenGL minidriver non ancora funzionante.

Sviluppare il tuo...

Computer per il 1999

Una veloce guida per sapere tutto ciò di cui avete bisogno per entrare nel nuovo millennio con arroganza

Ormai ci avviamo a grandi passi verso la fine del millennio! E' giunto il momento di rimettere in sesto il vostro computer. Non fatevi più umiliare dagli amici dotati di un PC più potente, è giunta l'ora della riscossa.
Per aiutarvi a creare il computer dei vostri sogni, PCU ha deciso di fornirvi questa semplice guida che vi svelerà tutti i segreti dell'hardware attualmente in commercio. Ora controllate il vostro conto in banca e assicuratevi di non avere un PC così vecchio da non poter essere potenziato. Si comincia.



SCHEDAMADRE →

La combinazione schedamadre/processore è ciò che determina la velocità e la potenza del computer. La più importante regola da osservare è: "Non risparmiate sulla schedamadre!". Procuratevene una di marca come Asus, Abit, Tyan, Supermicro o FIC. Se scegliete di prenderne una sconosciuta, ciò che salverete in denaro lo perderete in problemi di supporto, mancanza di aggiornamenti del BIOS e altri problemi simili.
Nonostante venga supportato dall'AMD K6-2, il Socket7 potrebbe non essere una buona scelta, visto che probabilmente non riuscirà a imporsi come standard. Il nostro consiglio è acquistare una scheda madre per PentiumII con un chipset Intel BX, di modo che potrete farla girare a 100MHz di bus e tenere aggiornato il vostro processore durante l'anno.

PROCESSORE →

Al momento, il PentiumII a 450mhz è il processore più veloce disponibile sul mercato. Visto che stiamo cercando una soluzione che duri almeno un anno, potreste optare per questo processore. Se pensate di voler risparmiare ora per poi fare un aggiornamento tra qualche mese, allora potreste scegliere un veloce processore Celeron 300A. Quindi risparmiate la vostra grana adesso e usatela per acquistare in futuro un processore PentiumII più veloce.



RAM →

Per ora, i moduli DIMM Pc100 a 168pin sono l'unica soluzione possibile. Non perdete tempo con la EDO RAM, visto che gira al massimo a 83MHz.
Avrete bisogno di almeno 64MB di RAM, ma visto che il prezzo è molto basso, potreste anche acquistarne 128MB. Questo è abbastanza per arrivare tranquillamente alla fine dell'anno. Lasciate comunque uno slot DIMM libero per aggiornamenti... non si sa mai.

SISTEMA OPERATIVO →

Se non vi siete aggiornati a Windows98, uscite e compratevene una copia. E' l'unico modo per avere un supporto affidabile per AGP e USB. L'AGP è saldamente radicato nella produzione di videogiochi e l'USB sta rapidamente guadagnando terreno. In questo modo avrete anche una serie di driver aggiornati e degli utili programmi per individuare problemi nel sistema. Windows 2000 dovrebbe uscire per la fine dell'anno, ma attualmente la versione 98 è la scelta migliore da fare.



DISCO RIGIDO →

Lo spazio è sempre un problema, specie con giochi che richiedono 200MB o più di installazione. Non risparmiate nulla e prendete il massimo che vi potete permettere: sei, otto, anche dieci GB spariranno più velocemente di quanto crediate. Ultra DMA è un'alternativa abbordabile rispetto allo SCSI, considerando il fatto che la sua velocità di 30MB al secondo è dannatamente vicina a quella di 40MB per secondo degli Ultra Wide Scsi. Qualsiasi schedamadre rispettabile per Pentium II avrà sicuramente un supporto Ultra DMA incorporato nel controller IDE.

SCHEDA VIDEO →

Con una combinazione TNT/Voodoo 2 andate sul sicuro. Anche se non ve le potete permettere entrambe, una Voodoo2 è praticamente indispensabile. Il supporto per le Glide è ancora importante e nessun'altra scheda può far girare i giochi in OpenGL come la Voodoo 2... almeno per ora. Per ottenere le migliori prestazioni, una configurazione SLI (vedere il box "SLI con tutto") è decisamente obbligatoria.

SCHEDA AUDIO →

Molto presto il suono 3D sarà obbligatorio per legge. Ok, forse



ho esagerato, ma il supporto per questo tipo di suono è compreso praticamente in ogni nuovo gioco in uscita.
A3D è di gran lunga lo standard più popolare e supportato, ma la SoundBlaster Live! della Creative Labs con il suo EAX ha guadagnato una certa popolarità.
La maggior parte dei giochi che supporta uno standard supporta anche l'altro e ognuno ha i suoi vantaggi. L'EAX è più convincente se avete quattro casse. Le schede basate sull'A3D funzionano bene anche con due sole casse.
La scelta è vostra, ma una cosa è sicura: se state ancora zoppicando



con la vostra SoundBlaster 16 è ora di passare al 3D.

CASSE →

Serie Cambridge SoundWorks. Ho detto abbastanza.
Beh, non proprio abbastanza. CSW offre tre kit che si pongono al top del mercato delle casse per PC. Il più grande e il più costoso è Microworks e rispettivamente più piccoli e convenienti sono SoundWorks e PCWorks. Tutti questi kit offrono le migliori prestazioni possibili a questi prezzi.

SLI CON TUTTO

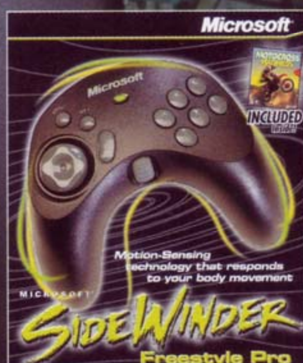


La scheda Wicked3D Voodoo 2 della Metabyte è davvero un miracolo di compatibilità.
Questa meraviglia è in grado di supportare la modalità SLI con qualsiasi altra scheda disponibile sul mercato. Altrimenti potrete adottare la modalità SLI solo con un'altra scheda identica alla vostra e quindi dello stesso produttore. La Metabyte rende la cosa molto interessante offrendo la Wicked3D a un prezzo davvero contenuto, cioè meno di L.300.000. Non è facile trovare un'altra scheda da 12MB sul mercato a questo prezzo. Mentre le offerte "SLI in una sola scatola" stanno lentamente prendendo piede, Metabyte intende invece rivolgersi a quei giocatori che hanno comprato una scheda Voodoo 2 un anno fa e stanno ora mettendo da parte i soldi per prenderne un'altra. La scheda inoltre supporta anche gli occhiali Wicked-Vision.
Notate che la Wicked3D è l'unica scheda che offre questa compatibilità e che funziona solo con schede da 12MB. Se avete una scheda da 8MB allora dovrete comprarne un'altra uguale per andare in SLI, ma se ne avete una da 12MB potete scegliere se usare la Wicked3D o un'altra scheda uguale alla vostra.



Prendi il gioco per le corna.

Se sei pronto a provare l'esperienza di un controllo totale sui tuoi giochi, allora sei pronto a prendere in mano il tuo SideWinder Freestyle Pro. La tecnologia innovativa e l'incredibile precisione ottico-digitale delle periferiche di gioco Microsoft ti danno un feeling e una reattività tali da farti scoprire il nuovo limite dei tuoi riflessi. Velocità, potenza, affidabilità: adesso è tutto nelle tue mani (attento a non fartelo scappare).







Dove vuoi andare oggi?®

Microsoft®

www.microsoft.com/italy/hardware



LA BATTAGLIA DEI ROBOT GIGANTI

Cinquanta tonnellate di robot portatori di morte che distruggono tutto sul loro cammino verso la conquista delle roccaforti nemiche. C'è qualcosa di più bello al mondo di avere un Mobile Suite con cui distruggere i nemici? Sembrerebbe di no, visti i numerosissimi giochi di questo tipo che stanno uscendo. Evidentemente gli amanti di questo genere sono cresciuti (come noi) nutrendosi dei vari cartoni animati di Goldrake, Mazinga, Daitarn III e Gundam. Pilotare uno di questi colossi d'acciaio è un sogno sempre più diffuso. Noi stessi non abbiamo resistito alla tentazione di creare un nostro gioco di robot. Pensate che stiamo scherzando? Pensate che siamo impazziti? Effettivamente molto sani di mente non lo siamo mai stati... Non sapendo da dove cominciare abbiamo voluto fare la cosa più ovvia, e ci siamo recati dallo sfascia-carrozze. "Scusi avrebbe dei pezzi per fare un robot?". La conversazione che seguì fu frustrante, ed estremamente improduttiva. Tornando a casa qualcuno suggerì di domandare a chi sviluppa e produce questi giochi. Sembrava un'ot-

Bambi contro Godzilla fu distribuito nei cinema nel 1969

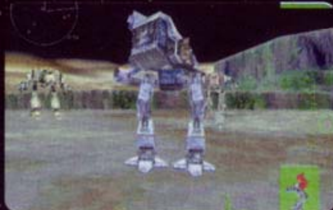
MECHWARRIOR 3

SVILUPPO:	ZIPPER INTERACTIVE
EDITORE:	MICROPROSE
DATA D'USCITA:	GENNAIO '99
SUPPORTO 3D:	DIRECT3D, GLIDE

(Le frasi tra virgolette sono di Michael Mancuso, produttore del gioco)

DI CHE SI TRATTA: E' finalmente qui, l'ultima versione della serie che ha dato il via a tutta questa serie di giochi. Ci si attende moltissimo e le prime impressioni sono assolutamente positive. Il motore è fenomenale e sembra giustificare la fiducia incondizionata che la Microprose ha nella Zipper Interactive.

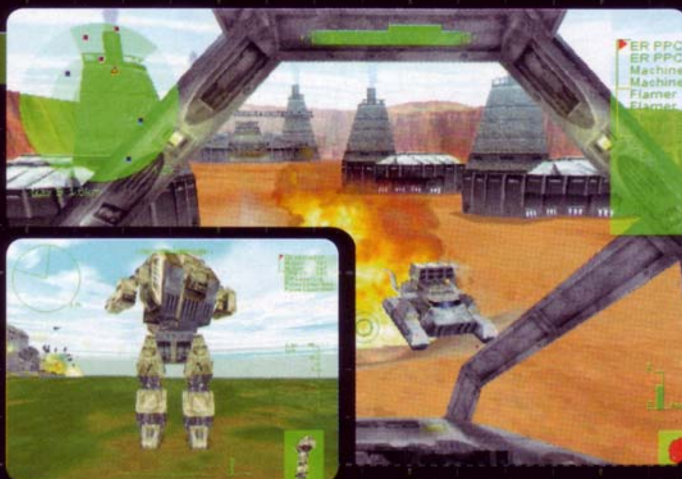
LA STORIA: "Si svolge durante un attacco alla Inner Sphere, su pianeti che furono conquistati dal Clan Smoke Jaguar durante l'invasione dei Clan. Il giocatore fa parte di un gruppo di Mech inviati dietro le linee nemiche. Questo gruppo d'assalto ha un sufficiente numero di veicoli per completare le prime due missioni. Per proseguire nel gioco sarà indispensabile trovare, comprare e riciclare vari equipaggiamenti supplementari a Mech."



IL CUORE: "Tecnologia avanzatissima in grado di sfruttare al massimo sia le potenzialità hardware che quelle software. Una splendida storia piena di momenti memorabili e colpi di scena. Capacità di giocare con l'inquadratura sia in prima che in terza persona. Forze aeree in grado di eseguire correttamente i vostri ordini. Il Marchio Mechwarrior."

LE ARMI: "Troverete praticamente tutte le armi incluse nell'universo di BattleTech. In totale ce ne sono 33. Mitragliatrici, PPC ecc.
La mia preferita per ora è il PPC che è sempre in grado di causare grossi danni. Penso però che molti ameranno usare i missili NARC per fare fuori l'artiglieria delle basi spaziali."

MISSIONI: "La campagna è suddivisa in una serie di operazioni, ciascuna delle quali è composta da 5 o 6 missioni collegate tra loro. Il giocatore ha una serie di obiettivi da raggiungere durante ciascuna operazione. Teoricamente ogni attacco dovrebbe essere studiato per permettere di completare la missione nel modo più efficiente possibile e con il minimo numero di perdite. Ovviamente in pratica vi troverete a fronteggiare moltissimi imprevisti che scombineranno i vostri piani di combattimento."



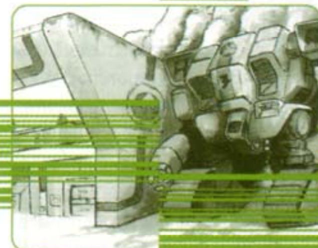
IN COSA DIFFERISCE DAI GIOCHI COME QUAKE II: "I nemici sono troppo potenti per essere abbattuti con pochi colpi. Dovrete usare molta strategia per riuscire a distruggere un mezzo avversario. Ci sarà come sempre da tenere d'occhio il surriscaldamento del Mech e sfruttare al meglio le sue capacità di movimento. Saprete sempre dove si trovano i nemici e i bersagli da distruggere, il problema sarà riuscire a capire come risolvere la missione senza troppe perdite."

MULTIPLAYER: "Fino a otto persone in cooperazione o una contro l'altra. IPX, modem, Internet."

FATTORE MECH: C'è un sacco di roba per tutti i gusti: personalizzazione dei robot, controllo del surriscaldamento, missioni complesse e un'ambientazione molto curata. Non ci sembra che nulla sia stato tralasciato.

VOTO AMANTI MECH VAM: 9

tima idea e comunque era l'unica nostra pista. Come prima cosa ci siamo recati alla Microprose. Il caso ha voluto che noi arrivassimo negli uffici proprio mentre stavano perfezionando la digitalizzazione dei movimenti di uno splendido Mech. Un gigante corazzato di 20 metri stava fumando fuori dal portone. Le dimensioni della sigaretta facevano pensare che contenesse tutto il tabacco prodotto a Cuba negli ultimi tre anni. Dentro trovammo un tale che dava l'impressione di fare colazione tutte le mattine con un bel rotolo di filo spinato. Questo tizio stava ferocemente gridando degli ordini ai suoi collaboratori. Mentre aspettavamo, ci mettemmo a sbirciare come stesse procedendo la creazione di MW3, il grande padre di tutti i giochi sui robot giganti. Fu infatti la serie MechWarrior a definire lo standard di questi giochi per PC. Ora, con il nuovo potentissimo motore della Zipper Interactive, le mostruose macchine dell'universo MW non sembrano avere rivali. "Chi cercate?", biascicò una voce. Era il sergente d'acciaio di poco prima. Onde evitare di disturbarlo e di affrontare una morte pressoché certa, usammo il nostro falsissimo tono professionale e gentilmente gli chiedemmo come stesse andando lo sviluppo del gioco. "E' uno dei titoli più attesi di tutti i tempi! E' passato molto tempo dalla creazione di *MechWarrior 2*, e il pubblico freme d'impazienza attendendo un seguito all'altezza. La grafica e gli effetti speciali sono i migliori mai visti su un gioco per PC. Lasceremo tutti a bocca aperta."
"Ottimo... Pensate di poterci prestare uno dei vostri giganti d'acciaio per fare delle prove? Vorremmo fare dei test ecc...". Dopo averci fatto firmare un'enormità di documenti, acconsentì. "State attenti pivelli, questo non è un giocattolo."
Ce ne fregammo delle sue raccomandazioni, eravamo troppo impegnati a infilare il gigantone meccanico in un paccone postale per spedircelo in ufficio tramite corriere. Fummo fortunati, perché ci offrirono uno scatolone da 50 tonnellate che avevano appena trovato in giardino. Ovviamente non ci permisero di portare con noi le armi, per motivi di sicurezza. "Sapete dove possiamo trovare qualcuno che ci fornisca le armi per questo coso?", gli chiesi. "Provate a chiedere ai programmatori di *Starship Troopers*... quelli sono pieni di armi!", rispose il comandante Mech.
Appena giunti nel luogo indicato, fummo sorpresi da un'esplosione che aprì in due una collina poco distante. Ci facemmo strada verso il gruppo di sviluppatori di giochi che si trovavano riuniti intorno a un gigantesco cannone collegato a diversi PC. La persona con l'arma fumante era una sosia di Denise Richards. "Hei voi, ce l'avete un altro cannone da prestarci?", gli chiedemmo con un sorriso ebete tipico delle persone per bene! Il gruppo ebbe una reazione concitata: "Giornalisti di riviste di videogiochi? Chi vi ha fatto entrare qui dentro?", gridò la ragazza puntandoci addosso l'arma ancora fumante.
"Ma... veramente noi siamo in terreno pubblico!", le risposi.
La fanciulla cominciò ad arrabbiarsi.
"Queste armi sono ancora sperimentali, sono segretissime!"
"D'accordo, scusate... ma se ne



prendessimo qualcuna mentre voi guardate dall'altra parte, non lo saprebbe nessuno e noi faremmo finta di non saperne nulla..."
La ragazza alla fine si rassegnò davanti alle nostre insistenze.
Mentre studiavamo i dettagli delle armi, cominciammo a sbirciare il gioco. Essendo grandi fans del film, fummo felici di osservare che conteneva tonnellate di insetti inferociti. L'aggiunta di un'armatura potenziata con potenti armamenti bellici donava al giocatore qualche possibilità in più di sopravvivere, ma nel complesso sembrava chiaro che il genere umano fosse destinato a sparire. "Gli insetti avranno sempre un grosso vantaggio numerico, poiché devono spostarsi come uno sciame e non come individui. Abbiamo speso un sacco di tempo

STARSHIP TROOPERS

SVILUPPO:	MICROPROSE
EDITORE:	MICROPROSE
DATA D'USCITA:	FINE '98
SUPPORTO 3D:	DIRECT3D, GLIDE

(Le frasi tra virgolette sono di Salomon Flinch, produttore)

DI CHE SI TRATTA: "In tre parole: sterminare gli scarafaggi. I maligni esseri del film e del libro (OK, lo ammetto, non l'ho letto) in questo gioco sono ancora più letali. Aspettatevi di venire sommersi da più insetti di quanti non possiate immaginare. Come in altri giochi dell'ultima generazione (*Rainbow 6* e *Tribes*), anche *Starship Troopers* si focalizza sulla cooperazione e la sincronizzazione di varie unità d'attacco piuttosto che sul lavoro di un singolo eroe invincibile."

LA STORIA: "Il gioco si svolge pochi anni dopo gli eventi narrati nel film. Il giocatore impersonerà un membro della fanteria spaziale dotato di una nuova tuta esoscheletrica armata fino ai denti (la stessa descritta nel romanzo). Il vostro scopo principale sarà quello di riuscire a far cooperare le cinque navi d'attacco terrestri e lanciare poi un'offensiva congiunta contro i 'Ragni'. L'unica possibilità di sopravvivenza per il genere umano sarà nelle vostre mani."

IL CUORE: "Gli insetti! In questo gioco ce ne sono di tutti i tipi. Alcuni sono realmente orribili. Penso inoltre che i giocatori apprezzeranno le armature e la massiccia potenza di fuoco delle armi. Il vostro esoscheletro, oltre a essere molto potente, è anche più maneggevole dei classici Mech (NdR: si riferisce a quelli di *MechWarrior*)."



LE ARMI: "Si parte da normali armi per il corpo a corpo per arrivare a enormi missili nucleari. Non voglio dare troppe anticipazioni, però questi strumenti di distruzione saranno certamente la cosa che colpirà di più i giocatori... specialmente quelli nucleari."

MULTIPLAYER: "Attualmente stiamo cercando di permettere di giocare in 5 contemporaneamente su tutti i tipi di rete. In seguito cercheremo di aumentare il numero dei giocatori sulle reti più veloci come il LAN."

IN COSA DIFFERISCE DAI GIOCHI COME QUAKE II: "*Quake II* e gli altri giochi del genere fanno parte di una categoria che definirei 'spara e salva i progressi'. Sebbene noi stiamo preparando un sistema che consentirà di salvare i dati durante il gioco, non vogliamo far sì che questo sistema diventi la chiave per superare gli scenari. Il salvataggio è un'opzione delicata che va dosata con cura. Deve essere conveniente per il giocatore, ma non può divenire un fattore determinante per la vittoria.



Inoltre il cuore di *Quake* è solo girare in vari scenari alla ricerca dell'uscita, uccidendo tutto quello che vi sbarra la strada. Non fraintendetemi, io amo *Quake*, *Unreal*, ecc. ma ritengo che *Trooper* non è uno di quei titoli in cui dovete solo aggirarvi per la mappa alla ricerca di un'uscita, ma piuttosto un gioco dove si debba cercare di raggiungere degli obiettivi subendo il minor numero di perdite e di danni. Scoprire e aggirare le strategie degli insetti dovrà essere la chiave vera per vincere a *Troopers*."

FATTORE MECH: Non vorrete mica vivere in eterno? Infilatevi in quel coso corazzato e andate ad affrontare le orde di scarafoni!

VOTO AMANTI MECH **UAM: 6**

Volevamo pubblicare una foto di una bella gnocca ma non c'era spazio

per sviluppare un sistema che consentisse di muovere un numero così alto di nemici contemporaneamente. Speriamo così di riprodurre lo stesso effetto del film", spiegò uno del gruppo.
Così, dopo aver raccolto alcune armi come un paio di lanciamissili e bombe nucleari, ce ne siamo andati via in silenzio prima che qualcuno cambiasse idea.
Il prossimo impegno della lista comprendeva la ricerca di una causa per cui combattere, fosse essa la vittoria di una guerra interstellare o il tentativo di riunificare degli antichi clan, o roba di questo genere. Avevamo sentito che quelli della Monolith stavano facendo degli studi interessanti su questo genere di cose, quindi quella fu la nostra nuova meta. Arrivati nei loro uffici, ci trovammo di fronte a dei personaggi con occhi giganteschi tipo cartoni animati giapponesi.
"Vi consiglio di guardarvi un po' di Anime", cinguettò la vocetta di una ragazzina con un milione di lucette lampeggianti negli occhi. Ovviamente si riferiva all'ultimo gioco creato dalla sua compagnia, *Shogo: Mobile Armor Division.* In un futuro non troppo lontano, le guerre saranno combattute usando dei giganteschi robot che sembrano usciti da una delle mitiche serie di cartoni animati giapponesi. "Si gioca nei panni di Sajuro Makabe, un pilota della MCA (Mobile Combat Armor), caduto in disgrazia per il fallimento di una missione", continuò la fanciulla. "Il gioco comincia poco dopo quell'evento disastroso e l'azione principale si svolge su un pianeta chiamato Cronus. Segni di rivolta minacciano l'equilibrio di potere su quel mondo ostile, pieno di una risorsa energetica chiamata kato. La più grave minaccia alla pace e all'ordine su Cronus è rappresentata da un gruppo ribelle comandato dal terribile Gabriel. Nei panni di un tenente della UCA, vi verrà offerta una missione che vi porterà al riscatto del vostro nome: trovare e assassinare Gabriel".
"Mitico!!!", esclamammo. Avevamo bisogno di una trama e sinceramente non eravamo sicuri di essere in grado di tirar fuori qualcosa di altrettanto buono! Questa storia ispirata ai cartoni animati giapponesi ci sembrava molto promettente, ma non volevamo copiare nessuno.
"Che ne pensate di fare un videogioco con dei pupazzi di plastilina?" Fummo tutti d'accordo che si trattava di un'idea straordinaria. Potevamo far combattere l'eroico Pingù contro il clan di tenebrosi personaggi presi da "Nightmare Before Christmas".
Ora tutto quello che ci mancava era la missione. Proprio in quel momento un gigantesco Voltron atterrò su di noi, ci acchiappò per poi subito ridecollare usando gli appositi retrorazzi posti sui piedi. "Non ebbi neanche il tempo di cacarmi addosso", commentò qualcuno più tardi. Il mostro ci portò dritti al laboratorio dei test per Slave Zero della Accolade.
"E' una missione che cercate?", tuonò Voltron, "Noi alla Accolade non facciamo altro che perfezionare le missioni di *Slave Zero*."
Dopo esserci un po' calmati, continuammo ad ascoltarlo. "Avremo una grande varietà di meccaniche di gioco nelle nostre missioni", gridò. "Per esempio, ci sarà una missione



di scorta dove occorre proteggere dei ribelli mentre attraversano una città. In un'altra occorrerà entrare nel cuore di un complesso industriale per riuscire a distruggerlo e fuggire prima di venire coinvolti dall'esplosione. In un'altra troverete un convoglio ferroviario che attraversa una città. L'obiettivo sarà quello di sopravvivere sul vostro robot mentre venite attaccati da moltissime parti. Ora abbiamo pronte 16 missioni e cinque nemici finali. Ogni livello ha un'ambientazione e dei nemici specifici, non male eh?"
"Bella Storia Voltron!", gli rispondemmo dopo esserci ormai entrati in confidenza. "Non sapevo che i Voltron fossero dei rompipalle

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION



(Le frasi tra virgolette sono di John Jack, product manager)
DI CHE SI TRATTA: Un'epica avventura ispirata ai classici cartoni animati giapponesi. Potrete combattere sia a piedi che su mech alti 20 metri. Scenari futuristici e grandi esplosioni. Il motore Lith Tech è straordinario e offre notevoli effetti speciali extra.
LA STORIA: E' molto melodrammatica come gran parte dei cartoni animati giapponesi! Dovrete salvare l'onore e recuperare la vostra fidanzata dalle grinfie del malefico nemico. La storia è stata curata moltissimo dagli sviluppatori di questo gioco. Ve ne accorgerete quando proverete la modalità per un giocatore singolo.
IL CUORE: "Riteniamo che i giocatori apprezzeranno entrambe le modalità di *Shogo*. I livelli in cui pilotate il mech sono senz'altro i migliori, specialmente per quanto riguarda gli effetti speciali, le armi e le esplosioni. Non c'è niente di meglio che pilotare un robot di 20 metri con la possibilità di spappolare un individuo di un metro e ottanta contro il muro di un palazzo. Nelle missioni in cui siete a piedi, dovrete essere più circospetti perché siete troppo vulnerabili. La possibilità di passare dall'una all'altra di queste modalità offrirà un grande numero di opzioni di gioco. Inoltre quando giocate da soli potrete godervi l'evoluzione del carattere del personaggio proprio come se foste in un film."
LE ARMI: "In Shogo disporrete di due arsenali differenti. Le armi che usate quando giocate senza Mech sono più realistiche e comprendono fucili, mitragliatrici, pistole automatiche, ecc. La nostra preferita è sicuramente il fucile d'assalto (Assault Rifle), la sua modalità "cecchino" permette di sbarazzarsi anche dei nemici più lontani. Abbiamo impiegato moltissimo tempo nel perfezionamento delle armi che usate quando siete alla guida di un Mech. Ognuna dispone di un altissimo potenziale distruttivo in grado di far esplodere vaste porzioni dei fondali. Quella che noi della Monolith preferiamo è il Bullgut, una specie di lanciarazzi che spara quattro missili a ricerca del bersaglio. Quando l'userete vi sentirete veramente parte di un cartone animato giapponese."
MULTIPLAYER: "Shogo è basato sul client-server e offrirà uno stand-alone server app, quindi ci rivolgiamo al pubblico più fanatico del multiplayer. Il Deathmatch è stato il nostro obiettivo primario, ma abbiamo altre opzioni in programma. La modalità per più giocatori sarà ad alta velocità e si potrà combattere sia a bordo dei Mech, sia a piedi."
FATTORE MECH: "Sembrerebbe un gioco splendido, sperando non finisca per essere un classico sparatutto in prima persona. Una scheda 3D sarà un requisito fondamentale vista la grande presenza di effetti speciali ed esplosioni."









così", commentammo sotto voce. Il gioco che veniva giocato su schermi giganteschi aveva un aspetto incredibile. La velocità era scioccante e la fluidità degli Slaves di 20 metri era impressionante. Il senso delle proporzioni era fantastico, si potevano vedere i robot giganti che scagliavano automobili addosso a minuscoli passanti terrorizzati. E allora, come potevamo trovare una buona idea per una missione? Be', combinando tutte le missioni sopracitate, saremmo potuti arrivare a un'unica supermissione megastellare iperbolica fantastupenda che poteva durare per tutto il gioco! Molto meglio che tante piccole missioncine, no? Memorizzati tutti i dettagli che potevamo inglobare, ce ne andammo... E finimmo per renderci conto che non sapevamo neanche dove fossimo finiti.

"Posso offrirvi un passaggio," domandò il Voltron.

"Grazie sì, puoi portarci alla Activision?" "Sono i nostri concorrenti, ma non fa niente". Arrivammo mentre veniva eseguito il test di *Heavy Gear II* in modalità per più giocatori. Un campo da golf in miniatura era stato trasformato in un cimitero e c'erano dei "Gear" ovunque che passavano ripetutamente dalla modalità carro armato a quella di bipede. Evidentemente erano giocatori inesperti che cercavano di abituarsi alle varie opzioni di movimento. "Hei tu", gridai verso un individuo che si divertiva a sparare all'impazzata, "come va il multiplayer?" "Fantastico, abbiamo diverse opzioni di gioco. Ci si può affrontare uno contro uno in un'arena come dei gladiatori e si possono fare giochi a squadre che includono la presenza di edifici come la base, depositi, ecc... Una volta che tali edifici vengono distrutti, non si potrà più utilizzare le munizioni e i pezzi di ricambio in essi contenuti. E' anche possibile giocare in gruppo contro il computer. Ogni missione si svolge in luoghi e tempi diversi di Terra Nova e offre situazioni completamente diverse." Un altro Gear si avvicinò e gli mise la mano su una spalla per invitarlo a concludere l'intervista. "Be', dobbiamo andare ora, stiamo sfidando i ragazzi di Starsiege." I ragazzi di Starsiege erano appena arrivati con i loro Hercs. Durante la preparazione ne vedemmo uno seduto in disparte a dirigere le proprie truppe con un megafono. "Sappiamo che la vostra modalità per più giocatori è la più innovativa degli ultimi tempi... potete raccontarci qualcosa?", domandammo noi col tono del giornalista saputello e arrogante.

"Sì, abbiamo rilavorato alla tecnologia ATR (Alpha Tecnology Research) che era presente in Starsiege", rispose con un'espressione soddisfatta. "Le statistiche e le risposte positive ottenute sono estremamente incoraggianti. Negli ATR più recenti si vedono sovente partite a 16 giocatori scorrere lisce come l'olio. Sarà un grande successo."

"Ottimo, non vediamo l'ora di provarlo", risposi; poi ce ne andammo perché la battaglia stava cominciando. Avremmo voluto assistere un po', ma eravamo impazienti di vedere se il nostro robot era arrivato a destinazione.

Arrivammo in ufficio, dove aprimmo i vari pacchi che avevamo inviato tramite corriere... fu qui che sorse il sospetto che qualche terribile errore doveva essersi verificato. Infatti, ci ritrovammo con uno scheletro di mech, alcuni lanciamissili e bombette nucleari, un sacco di modellini di plastilina e degli appunti confusi di missioni... e naturalmente nessun nemico contro cui combattere.



Hmmm. Meno male che ci sono già dei giochi all'altezza delle nostre aspettative. Pochi minuti dopo eravamo completamente immersi nelle splendide demo che avevamo raggranellato. L'idea di farci da soli un gioco con robot giganti era definitivamente svanita. Quindi, che cosa abbiamo imparato da tutta questa storia? Mai costruire un Robot se non siete dei geni pazzi che desiderano governare il mondo. Tutta colpa dello sfasciacarrozze che è poco fornito! Vi consigliamo, quindi, di attendere che questi giochi vengano completati per coronare i vostri sogni di gloria.

SLAVE ZERO

SVILUPPO:	ACCOLADE
EDITORE:	ACCOLADE
DATA D'USCITA:	GENNAIO '99
SUPPORTO 3D:	ALL APIS

(Le frasi tra virgolette sono di Matt Powers, produttore)

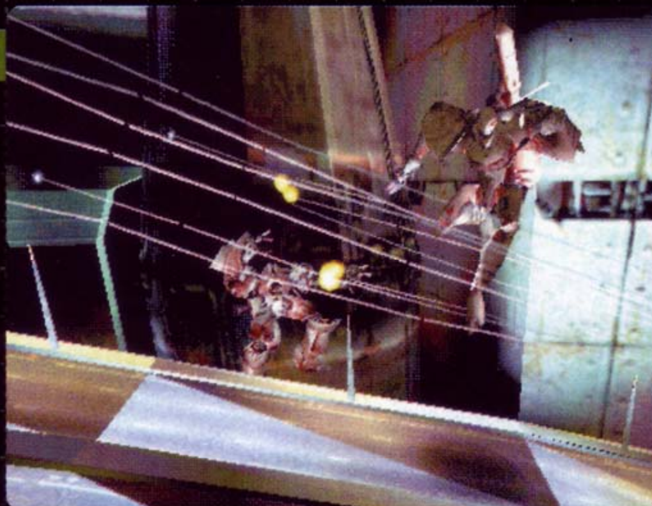
DI CHE SI TRATTA: Probabilmente questo è il più affascinante gioco di robot giganti che si sia mai visto su PC. Si pilota un cattivissimo robot di 25 metri chiamato Slave. Il gioco si svolge in città futuristiche che vedono affrontarsi altri Slave e perfino esseri umani. Goldrake sarebbe fiero di questo gioco.

LA STORIA: "Una megacittà del futuro è controllata da un malefico dittatore militare. La popolazione è stata spinta a fuggire per non finire in schiavitù. Voi vi trovate a far parte di una squadra intenzionata a liberare la città. Dopo aver rubato lo Slave Zero, l'arma segreta del dittatore, siete finalmente pronti per vendicarvi di tante ingiustizie. Le vostre missioni comprendono la distruzione di una centrale di comunicazioni, demolire una fabbrica di armi e sconfiggere il dittatore stesso (che pilota il suo Slave personale)."

IL CUORE: "Slave Zero è un gioco di robot giganti che si dedica soprattutto all'AZIONE. Voi vi trovate dentro a un gigantesco mezzo meccanico per devastare le metropoli del futuro. Calpesterete automobili, solleverete e lancerete per aria le persone, vi arrampicherete sui palazzi e sfiderete altri giganteschi robot. Lo straordinario senso delle proporzioni sarà uno degli aspetti che maggiormente attirerà il pubblico. Tutti da bambini abbiamo sognato di pilotare un robot come questo."

LE ARMI: "La maggior parte delle armi di questo gioco sono ancora in via di sviluppo. Una delle mie favorite è lo Shock-Wave-Cannon, ispirato a Indipendence Day. Quest'arma può essere lanciata in città provocando un'onda d'urto che spazzerà via automobili e passanti. Un altro divertente strumento di morte è il Black-Hole-Cannon, in grado di risucchiare la materia e disintegrarla."

IN COSA DIFFERISCE DAI GIOCHI COME QUAKE II: "Giocherete a *Slave Zero* con una prospettiva in terza persona che vi permette di calarvi completamente nell'atmosfera di gioco. Il vostro robot è alto 25 metri, mentre il gioco si svolge in un mondo creato per persone alte un metro e ottanta. Logicamente, con questi presupposti potrete causare moltissimi danni agli ambienti che vi circondano. Inoltre le armi che possono essere impiegate offrono grandi soddisfazioni ed effetti spettacolari."



MULTIPLAYER: "Abbiamo l'intenzione di concentrare i nostri sforzi su questa opzione. Attualmente pensiamo che si potranno gestire 16 giocatori contemporaneamente. Oltre ai normali Deathmatch, offriremo anche degli scenari innovativi per rendere il gioco ancora più divertente."

FATTORE MECH: "Il punto di vista in terza persona (usato per rafforzare il senso delle dimensioni del robot), potrebbe essere un deterrente per certi giocatori. Comunque, *Slave Zero* ha tutte le carte in regola per diventare un classico e dare un nuovo impulso alla produzione di giochi di questo tipo.

VOTO AMANTI MECH VAM 10

Indipendence Day incassò 50 milioni di dollari nel suo primo weekend di proiezione

HEAVY GEAR II

SVILUPPO: ACTIVISION
EDITORE: ACTIVISION
DATA D'USCITA: NOVEMBRE '98
SUPPORTO 3D: DIRECT3D, GLIDE, POWERSGL

(Le frasi tra virgolette sono di Jack Mamais, Capo Progetto del gioco)

DI CHE SI TRATTA: "E' il seguito del deludente *Heavy Gear*. Dopo aver perso la licenza di *Mechwarrior*, l'Activision deve ancora dimostrare di essere all'altezza di questo genere di giochi. L'utilizzo di un motore grafico che sfrutta al massimo le potenzialità hardware è già un inizio. *HG 1* fu criticato per i suoi ambienti squallidi, ma in questo seguito i fondali sono moltissimi ed estremamente vari. Troviamo infatti zone paludose, zone ghiacciate, aree vulcaniche e basi urbane."

LA STORIA: "La modalità single-player comprende una storia che si svolge diversi anni dopo la fine del primo gioco. Una nuova guerra è iniziata e voi dovrete prendere il comando delle operazioni dietro le linee nemiche su un pianeta chiamato Caprice. Questo nuovo mondo è governato dalle forze terrestri.

Lo scopo è quello di scoprire che piani ha in programma la Terra nei confronti di Terra Nova."

IL CUORE: "Innanzitutto la grafica è straordinaria. Vi muoverete in ambienti estremamente realistici e avrete la possibilità di distruggere tutto... vi sembrerà di viverci veramente! Molte nuove funzioni sono utilissime, inclusa una mappa tattica che permette di controllare le forze in campo. Essendo un gioco puramente 3D, *Heavy Gear II* si pone all'avanguardia fra i giochi attualmente in commercio. Eliminando il rendering del software, siamo in grado di includere più poligoni sullo schermo, il che significa più terreni, costruzioni e altri elementi scenografici. Ci saranno poi numerosi mezzi che andranno dal piccolo e rapido Cheetah, all'immenso Cobra. Molte funzioni potranno essere personalizzate, incluse le armi, i sensori e la manovrabilità. Si potranno anche ottenere diversi miglioramenti come la possibilità di rendere i vari pezzi impermeabili."





LE ARMI: "Almeno 80 armi saranno presenti nel gioco. Andranno dal classico Autocannon fino a varie armi a energia. La mia preferita è l'Heavy Laser Cannon."

MISSIONI: "Stiamo introducendo delle missioni molto rapide e frenetiche, quindi tenetevi pronti a un'azione intensa. Ce ne saranno 40 in tutto!".

MULTIPLAYER: "Ci saranno diverse modalità, inclusa una dove si dovrà invadere la base nemica. Le diverse situazioni strategiche e tattiche potranno essere anche personalizzate."

FATTORE MECH: La grafica sarà senz'altro ottima e i Gear si potranno anche trasformare in mezzi corazzati... Ottime prerogative.

VOTO AMANTI MECH VAM 8

STARSIEGE

SVILUPPO: DYNAMIX
EDITORE: SIERRA
DATA D'USCITA: OTTOBRE '98
SUPPORTO 3D: OPENGL, GLIDE

(Le frasi tra virgolette sono di Dave Selle, designer e Rick Overman, capo programmatore)

DI CHE SI TRATTA: E' il gioco originariamente chiamato *Earthsiege 3*. Questo significa che ci sono già un sacco di persone che lo attendono con impazienza. I Mech vengono chiamati Hercs e il gioco permette anche l'uso di carri armati. La parte principale è data comunque dai combattimenti, con una speciale attenzione alla modalità per più giocatori. Le versioni dimostrative del gioco hanno ottenuto un notevole successo e i fan stanno intasando i siti dove sono presenti delle demo. Questa opportunità di visionare il gioco, dimostra che la Dynamix è convinta di mettere in commercio un prodotto veramente superiore. I preziosi consigli raccolti in questa fase di programmazione hanno consentito di apportare modifiche "su misura" per gli appassionati di questa serie. Che ciò sia di esempio alla concorrenza!

LA STORIA: "Nelle missioni single-player si può combattere sia dalla parte degli umani (iniziando come ribelle su Marte) che da quella dei Cybrid. Nei panni degli uomini si combatte per la conquista dei sistemi esterni, mentre i Cybrid dovranno raggiungere la terra."

IL CUORE: "La grafica è il nostro punto di forza. Ci saranno inquadrature spettacolari, missioni articolate e una trama appassionante. Inoltre anche la modalità multiplayer è stata perfezionata al massimo. La possibilità di personalizzare l'aspetto del proprio veicolo ha già entusiasmato moltissimi giocatori. In pratica, stiamo cercando un grande fritto misto globale che farà felici tutti gli appassionati di questo genere di gioco."

LE ARMI: "Due delle nostre favorite sono la MFAC (Magneto-Fusion Assault Cannon) e l'ELF (Electron Fluid). La prima è un gigantesco cannone a energia, perfetto per quando si è assolutamente determinati a far sparire un nemico dal gioco. L'ELF, invece, infierisce sugli avversari sparando dei fulmini con grandissima precisione. Naturalmente esistono moltissime altre armi, incluso un Radiation Gun e un Quantum Gun (QGUN) che offre la possibilità di annientare il nemico con un colpo."

IN COSA DIFFERISCE DAI GIOCHI COME QUAKE II: "Starsiege offre un'intensa quantità di azione, ma è necessario sfruttare bene la tattica per poter vincere. Per esempio, è importante capire dove colpire l'avversario, non semplicemente colpirlo. In *Starsiege* conviene perdere qualche secondo per mirare accuratamente alle gambe dell'avversario, piuttosto che sventagliare raffiche a caso. Inoltre in *Quake* i nemici sono tutti piuttosto simili, in *Starsiege* la tattica di gioco deve necessariamente variare a seconda di che mezzo vi si presenta davanti."

MULTIPLAYER: "Oltre al tradizionale Deathmatch, abbiamo creato diversi scenari (re della collina, conquista la bandiera, ecc.) per questa modalità. Abbiamo esaminato moltissimi giochi prima di passare alla progettazione, per capire cosa funzionasse e cosa invece fosse inutile. Il nostro scopo era quello di permettere a molti giocatori di partecipare contemporaneamente. Quindi abbiamo passato moltissimo tempo a studiare differenti metodi di approccio alla modalità per più giocatori. Alla fine siamo riusciti a creare un'architettura server piuttosto grezza ma in grado di risolvere molti dei problemi che comunemente affliggono questo tipo di giochi, come la lentezza e la possibilità di barare da parte di certi giocatori troppo furbi."

FATTORE MECH: Ci sono moltissime opzioni per personalizzare il proprio Mech. Questo è un fattore chiave per questo genere di giochi. La chiave della strategia Multiplayer sta nel trovare il giusto equilibrio fra armi, scudi e sistemi di supporto per rendere il vostro Herc l'arma più letale sul campo.



VOTO AMANTI MECH VAM 8

25 GIOCHI PER UOMINI VERI

Solo pochi grandi giochi riescono a rientrare in questa gloriosa categoria e il fatto di comparire in questa lista è già di per sé un grande onore. La grande presenza di estrema violenza, sesso gratuito, alcool e sport sono i fattori determinanti per trasformare un gioco normale in un titolo per veri uomini. Ovviamente un prodotto che include la totalità di questi elementi esprime in sé istantaneamente l'essenza del grande classico. Mandate i vostri fratellini al cinema, abbassate le luci, caricate il testosterone e preparatevi alla lista dei 25 giochi con le palle! Tutto ciò vi renderà fieri di essere veri uomini.

Nota speciale per le nostre mamme: non siamo porci sessisti che promuovono giochi violenti per computer, siamo solo obbligati a farlo per mestiere. Grazie.

1 Duke Nukem (serie)

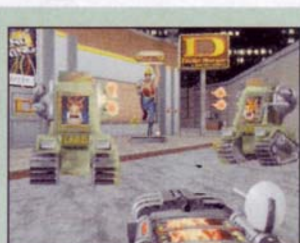
INGREDIENTI PRINCIPALI
Alcool, sesso, violenza.

MOMENTO MITO
Dopo aver devastato gli alieni, quel porco di Duke si reca in un night club e infila un dollaro nel reggiseno della spogliarellista. Vai così Duke!

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Un festino per scapoli con molte pallottole e un'invasione aliena.

IN BREVE
Gloria al Re! Nessun altro gioco si avvicina tanto ai nostri ignobili ideali.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 10



Nessuno è più macho di Duke Nukem.



Esplosioni e sangue sono sempre cose belle da vedere.

2 Quake (I e II)



INGREDIENTI PRINCIPALI
Corpi che esplodono, docce di sangue, pistole gigantesche e distruzione totale.

MOMENTO MITO
Sparare un BFG in faccia ai propri amici per decorare la stanza con le loro interiora.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Il Vietnam.

IN BREVE
Quake è il gioco cazzuto per eccellenza! Annientare una fila di ignari individui è un'esperienza ineguagliabile.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9

3 Carmageddon



INGREDIENTI PRINCIPALI
Grida di orrore, lamiere contorte e smembramenti vari.

MOMENTO MITO
Percorrere uno stadio da football investendo la gente per aumentare il proprio punteggio.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Il traffico che incontriamo quando torniamo a casa dopo il lavoro.

IN BREVE
Carmageddon vi permette di guidare come avete sempre sognato.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 8

4 Tomb Raider (I e II)



INGREDIENTI PRINCIPALI
Una donna con le palle (e le bocce!).

MOMENTO MITO
Il suo perverso meccanismo di manipolazione delle inquadrature che consente sempre di ottenere il punto di vista migliore per osservare Lara mentre emette i suoi mugolii erotici.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Le leggi della fisica impediscono l'esistenza di una vera Lara, ma Elizabeth Hurley ci va vicino.

IN BREVE
Lara, l'avventuriera sexy da cui tutti vorremo essere uccisi.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9

5 Interstate 76



INGREDIENTI PRINCIPALI
Automobili massicce, i capelli di Taurus, miriadi di proiettili e, per chi capisce l'Inglese, una discreta dose di parolacce.

MOMENTO MITO
Correre fuoristrada su un bolide coloratissimo, sparando colpi di mortaio all'auto davanti a sé.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Un episodio di "Starsky & Hutch" in cui i due capelloni si fanno di acido.

IN BREVE
Auto spettacolari, otto piste di musica e una sorellina sexy... qualcuno si ricorda dei video dei ZZ Top?

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9

6 Doom (serie)



INGREDIENTI PRINCIPALI
Ha inventato il più macho dei sistemi di gioco: il Deathmatch.

MOMENTO MITO
La prima volta che si prende in mano e si spara col BFG, l'arma più bastarda nel mondo dei videogiochi.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Una puntata di "Amici" con le pistole.

IN BREVE
Uno psicopatico armato e pericoloso decide di devastare la tranquilla popolazione dell'inferno: IL CLASSICO.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 10



Lara, eroina del femminismo o vittima del maschilismo? ...E che ci frega?! Finché avrà bocce e pistole sarà sempre la nostra preferita!

7



Wolfenstein 3D

INGREDIENTI PRINCIPALI
Sterminare i nazisti... che altro volete dalla vita?

MOMENTO MITO
Ogni volta che prendete in mano una nuova arma e fate la risata demoniaca.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
La Sporca Dozzina alla decima potenza.

IN BREVE
E' il gioco 3D che ha reso possibile tutto ciò che di perverso è stato creato dall'industria dei videogiochi. Ha introdotto il sangue nel mondo dei PC. Una cosa buona e giusta!

IL NOSTRO PUNTEGGIO 8

8



Myth

INGREDIENTI PRINCIPALI
Sangue, sangue, sangue... e macchioline di sangue.

MOMENTO MITO
Osservare una testa rotolare giù da un pendio arrossato di sangue e cosparso di membra umane.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Braveheart.

IN BREVE
Strategia in tempo reale con completo disprezzo per la vita in tutte le sue forme. L'introduzione di un terreno realistico totalmente 3D che offre nuovi luoghi per smembrare il nemico.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9

9



Jedi Knight

INGREDIENTI PRINCIPALI
Fare il cattivo nell'universo *Star Wars*!

MOMENTO MITO
Intraprendere il lato oscuro della forza. Se scegliete l'altro, probabilmente preferirete leggere l'articolo dedicato ai giochi per femminucce.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Decidere se uscire con una bomba erotica o con una ragazza "per bene". Non ci pare una scelta difficile.

IN BREVE
Vivere nel mondo di *Star Wars*, compreso l'uso delle spade laser e della Forza.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9

10



NHL '98

INGREDIENTI PRINCIPALI
Occhi neri e denti che volano... L'hockey è uno sport solo per veri uomini!

MOMENTO MITO
Malmenare i malcapitati.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
L'hockey.

IN BREVE
L'amore per lo sport è quella cosa che ci fa distinguere i maschi dalle femmine (non è vero, ce n'è un'altra), e NHL '98 è il migliore gioco di sport in commercio.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9



"Non abbiamo più denti! Non abbiamo più denti!"... fortunatamente i denti non sono necessari per giocare a Hockey e ai videogames.

11



Leisure Suit Larry (serie)

INGREDIENTI PRINCIPALI
Sesso, donne nude, sesso, donne nude, ecc...

MOMENTO MITO
La ricerca spasmodica di ottenere i favori delle femmine e chiedere innocentemente alla mamma le risposte ai test per adulti.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Un villaggio turistico estivo.

IN BREVE
Dialoghi pessimi e un'interfaccia infame, eppure portarsi a letto un sacco di femmine (seppure in un videogioco) non ci dispiace.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 6

12



Tapper

INGREDIENTI PRINCIPALI
Birra, bar e tante ubriacone pixellose.

MOMENTO MITO
Il mondo degli alcolici, dove realtà e finzione si combinano in un'unica sbornia colossale.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Sabato scorso.

IN BREVE
Voi soli potrete salvare la birra dallo spreco.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 1

13



MechWarrior 2

INGREDIENTI PRINCIPALI
Robottoni giganti che pestano altri robottoni giganti.

MOMENTO MITO
Imparare a usare 12 pulsanti contemporaneamente.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Goldrake, Mazinga e Jeeg Robot d'acciaio!

IN BREVE
Se riuscite a farvi crescere altre cinque dita per mano, potrete finalmente evitare di chiamare vostro cugino per aiutarvi a giocare a questo gioco.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9

14



Full Throttle

INGREDIENTI PRINCIPALI
Motociclette, meccanici, esplosioni e grossi eroi sudati.

MOMENTO MITO
Puntare il cursore sulle parti intime di una donna (ci avrete provato almeno una volta?!?) per ascoltare Ben che, tristemente, ci invita a lasciar perdere.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Un raduno di appassionati di Harley Davidson.

IN BREVE
Una delle poche avventure veramente maschie mai create.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9

15



Syndicate Series

INGREDIENTI PRINCIPALI
Apparecchiature mostruose e cyborg in pieno assetto da guerra. Invece di combattere in prima persona si resta tranquillamente nel quartier generale a pianificare la morte di poveri innocenti.

MOMENTO MITO
Si tratta di convincere masse di innocenti a seguirvi in modo da poterle usare come scudo umano.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
La CIA e il Maurizio Costanzo Show.

IN BREVE
Cosa c'è di meglio che controllare la mente e la vita della gente comune?

IL NOSTRO PUNTEGGIO 8

16



StarCraft

INGREDIENTI PRINCIPALI
Orde aliene, astronavone e razze immonde in conflitto.

MOMENTO MITO
Quando si capisce che ci sono più Zerg sulla mappa che proiettili nelle proprie armi.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Marco Masini che canta le sue canzoni in un quartiere di Serial Killer.

IN BREVE
Luca ci ha giocato tutta la notte e assicura che è un gioco da veri uomini, ma noi pensiamo che Luca non abbia niente di meglio da fare la notte.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9



Ci è sembrato giusto farvi notare che Denise Richard è una grande gnocca, eccovi una sua foto per mostrarvi che abbiamo ragione.

17



G-Police

INGREDIENTI PRINCIPALI
Elicotteri, legalizzazione della violenza della polizia e opportunità di far esplodere veicoli civili inoffensivi.

MOMENTO MITO
La prima volta che si prova a smettere di inseguire i criminali per concentrarsi sulla distruzione dell'ambiente e degli innocenti.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
La polizia di Los Angeles.

IN BREVE
La giustizia trionfa! Armata di futuristici elicotteri e bombe devastanti. Rispettate il codice della strada o saranno cavoli amari.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 7

18



Grand Theft Auto

INGREDIENTI PRINCIPALI
Boss mafiosi, turpiloquio e furti vari.

MOMENTO MITO
Rubare un autobus della scuola pieno di mocciosi, forzare un blocco della polizia e poi dare fuoco ai superstiti prima di scappare.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Cosa Nostra, la Mafia, la Famiglia, i Bravi Ragazzi e tanti altri club come questi!

IN BREVE
Finalmente potrete dare libero sfogo al vostro lato malvagio e criminale.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 8

19



Command & Conquer (serie)

INGREDIENTI PRINCIPALI
Attacchi aerei massicci alla Clinton, veicoli corazzati e dominazione del mondo.

MOMENTO MITO
La marmellata sanguinolenta che ottenete quando si conduce un Mammoth Tank sui corpi di un intero squadrone di fanteria.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Il Medio Oriente.

IN BREVE
Usare degli individui innocenti come pedine per la propria conquista del mondo è un atto riprovevole.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9

20



Moto Racer GP

INGREDIENTI PRINCIPALI
Motociclette, carburante e tragici incidenti.

MOMENTO MITO
Usare un palo del telefono per frenare la vostra moto lanciata a 250Km/h.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Loris Capirossi che sbatte Harada fuori pista per vincere il titolo mondiale (bravo Loris, così si fa!!!).

IN BREVE
E' triste ammettere che questo gioco ci offre l'unica opportunità di fare certe cose... in realtà anche noi siamo un po' fifoni... ma in piena salute.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9

21



Deer Hunter

INGREDIENTI PRINCIPALI
Armi di grosso calibro da impiegare su innocenti creature del Signore.

MOMENTO MITO
Passare la serata davanti al computer a bere e attendere la preda... per poi essere troppo sbronzi quando finalmente si fa vedere.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
I cacciatori che si sparano contro invece di importunare esseri inoffensivi.

IN BREVE
Sfogate i vostri istinti vigliacchi in questo squallido gioco ed evitate di aggirarvi con fucili.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 3

22



Custer's Revenge

INGREDIENTI PRINCIPALI
Perfino noi maschi veri sappiamo distinguere quando qualcosa sorpassa la sottile linea del buon gusto. Questo gioco è decisamente offensivo.

MOMENTO MITO
Quando Custer si becca una freccia proprio lì.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
La politica interna del Presidente Bill Clinton.

IN BREVE
E' un gioco eccessivo, ma se avete scaricato l'emulatore dell'Atari 2600 non c'è molto altro con cui giocare.

IL NOSTRO PUNTEGGIO -3

23



Outlaws

INGREDIENTI PRINCIPALI
Un vero "spaghetti western" con molte pistolettate e fumate di sigaro (il prodotto a base di nicotina più maschio in commercio).

MOMENTO MITO
Attraversare un treno pieno di membri di una banda di malviventi usciti da un film di Sergio Leone.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
La metropolitana nell'ora di punta.

IN BREVE
I western hanno un grande fascino, ma la mancanza di un bordello tipico di quei tempi ha quasi fatto escludere questo gioco dalla lista!

IL NOSTRO PUNTEGGIO 8

24



Dungeon Keeper

INGREDIENTI PRINCIPALI
Trame malefiche, cupidigia e la possibilità di schiaffeggiare chi non obbedisce ai nostri voleri.

MOMENTO MITO
Crogiolarsi nei mugolii di piacere emessi dalla Dark Mistress quando viene punita a dovere con osceni atti di tortura.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Una serata con Susy Capezzolo

IN BREVE
Conquistare il mondo sotterraneo e ridere sadicamente dei patetici tentativi compiuti dai buoni per contrastare il vostro dominio.

IL NOSTRO PUNTEGGIO 9

25



Diablo

INGREDIENTI PRINCIPALI
Donne demoniache, spade e satanismo.

MOMENTO MITO
Prima vi fingete dei simpatici amiconi e poi pugnalate il vostro compagno per rubargli un pugno di monete d'oro.

EQUIVALENTE NEL MONDO REALE
Entrare in politica e far carriera oppure guardare un Talk Show della De Filippi.

IN BREVE
Spaccare in quattro il diavolo è bello, ma il gioco in cooperativa piace ai veri uomini?

IL NOSTRO PUNTEGGIO 8

GIOCHI PER FEMMINUCCE

CREATURES
Coccolare creature graziose è divertente? Datemi una spranga e ve lo spiego io.

ULTIMA ONLINE
Discutibilmente uno dei giochi più innovativi dei nostri tempi – purché siate degli sfigati in cerca di amichetti per confortare la vostra triste esistenza. In breve: le spade sono OK, i discorsi annoiano.

THEME HOSPITAL
Un'infinità di dettagli finanziari e organizzativi, solo per curare il prossimo! Questo gioco è indicato solo a quelli che hanno scelto medicina perché la mamma così è contenta.

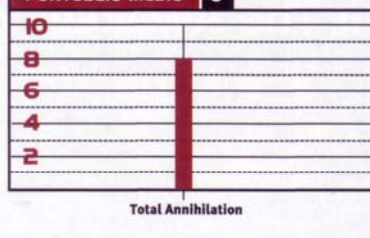
FLIGHT UNLIMITED II
Qualcuno mi dica che pulsante devo spingere per sganciare le bombe, grazie. Che spreco di buoni poligoni!

RIANA ROUGE
Potrebbe essere uno dei giochi più maschi. Alla fine diventa un gioco che riguarda i sentimenti. Ma non ci sono già abbastanza ipocriti nel mondo reale?

MYST
Qualcuno mi castri, forse allora potrei divertirmi a giocare con questo festival della piattezza. Chiunque abbia acquistato questo gioco o il suo infame seguito "*Riven*" dovrebbe fare buona scorta di Viagra e di poster di Pamela Anderson.

SCRABBLE
Non c'ho bisogno che m'insegnate a scrivere, grazie!

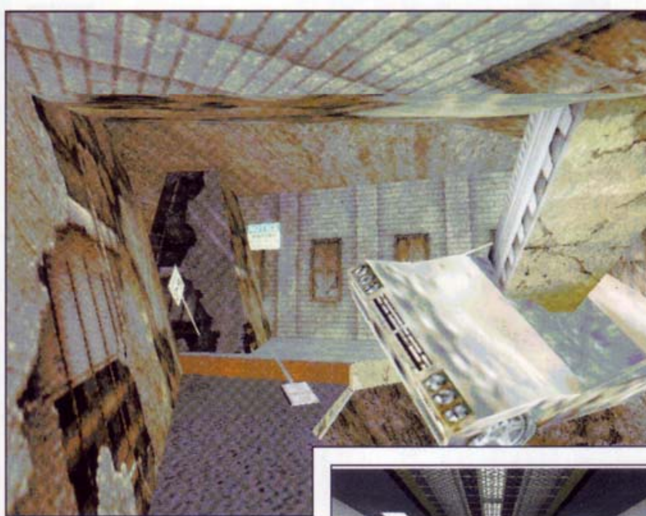
PAGELLA SVILUPPATORE



Amen: The Awakening

L'umanità è sull'orlo della distruzione totale. Toccherà a voi sistemare le cose

OK, ammettiamolo! I giochi d'azione 3D hanno toccato nuove vette con l'uscita di *Half-Life*. La Cavedog però non si è lasciata intimidire e il suo *Amen: The Awakening* si presenta come una delle più significative esperienze single-player mai viste fino a ora (almeno sulla carta). Il capo designer/capo-progettista Greg McMartin è pronto a descriverci tutto con la vena poetica che lo ha sempre contraddistinto. "Immaginatevi un gioco con un'immensa attenzione ai dettagli e assoluto realismo degli ambienti. Provate a pensare a un'atmosfera cinematografica tipo quella vista in giochi come *Jedi Knight* o *Metal Gear Solid* (per PlayStation). Anche se riuscirete in questo sforzo non potrete capire il vero potenziale di *Amen*". La modalità "storia" cala il giocatore nell'ambiente realistico e lo affascina con la sua trama intrigante e piena di colpi di scena.



Grazie a *Total Annihilation*, la Cavedog si è fatta un'ottima fama tra gli appassionati di giochi PC. Ora deve riuscire a tenere alto il suo nome!



Ambientare il gioco in un futuro post-apocalittico è decisamente un'idea poco originale, ma qui c'è un interessante diversivo. Invece della solita guerra nucleare, la causa dell'estinzione del genere umano è leggermente differente in questo gioco. Sembra infatti che improvvisamente un terzo degli abitanti del pianeta sia impazzito, sviluppando delle maniacali tendenze omicide. La notte di Natale del 2032, dopo il "Risveglio" ("Awakening", appunto), la popolazione sana di mente ha costituito delle zone di sicurezza dove si può vivere in relativa pace protetti dall'esercito. Al controllo di una squadra di Commandos, voi dovrete cercare di determinare se tutti questi massacri sono il frutto di una cospirazione, o è semplicemente l'apocalisse di cui parla la Bibbia. "La storia è la parte più importante di Amen." Spiega McMartin.

La Cavedog ha strutturato il gioco in modo che possa essere portato a termine in due modi diversi. I giocatori più violenti potranno eliminare tutto ciò che sbarra loro il cammino (in questo caso tutto sarà un'esperienza estremamente difficile), mentre i più riflessivi potranno seguire una strada più strategica, pianificando e preparando attentamente le azioni. "La maggior parte dei giocatori si troverà bene usando una



Questa Jeep è uno dei veicoli che potrete usare in questo gioco. Mi raccomando, guidate con prudenza.

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Cavedog
EDITORE →	Cavedog
DATA D'USCITA →	2 tr. '99
SUPPORTO 3D →	Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Un titolo alla *Half Life* che cerca di superare il mito con una grafica spettacolare e una maniacale cura del dettaglio.

PUNTO INTERROGATIVO

Sulla carta è un capolavoro, ma riuscire a mantenere tutte le promesse fatte non sarà semplice per i ragazzi della Cavedog.

PUNTO E BASTA

Quelli della Cavedog producono giochi di grande qualità e controllano tutto con grande attenzione per essere certi che rendano al meglio.

CINQUE DOMANDE

GREG MCMARTIN HA UN'OPINIONE SU TUTTO, SIA CHE SI TRATTI DI NEW AGE CHE DI VALLETTE DEGLI SHOW TELEVISIVI. QUEST'UOMO E' SEMPRE PRONTO A ELARGIRE PERLE DI SAGGEZZA.

D: QUALI SONO STATE LE FONTI D'ISPIRAZIONE PER AMEN?
R: Un po' di tutto! *Star Wars, Bambi, Die Hard, Ritorno al futuro, Biancaneve e i Sette Nani*, tutti i film di Indiana Jones... Le solite cose insomma.

D: QUAL È IL SUONO DI UNA SOLA MANO CHE APPLAUDE?
R: Sembra quella domanda filosofica che riguarda la scoreggia nella foresta con nessuno che la sente...

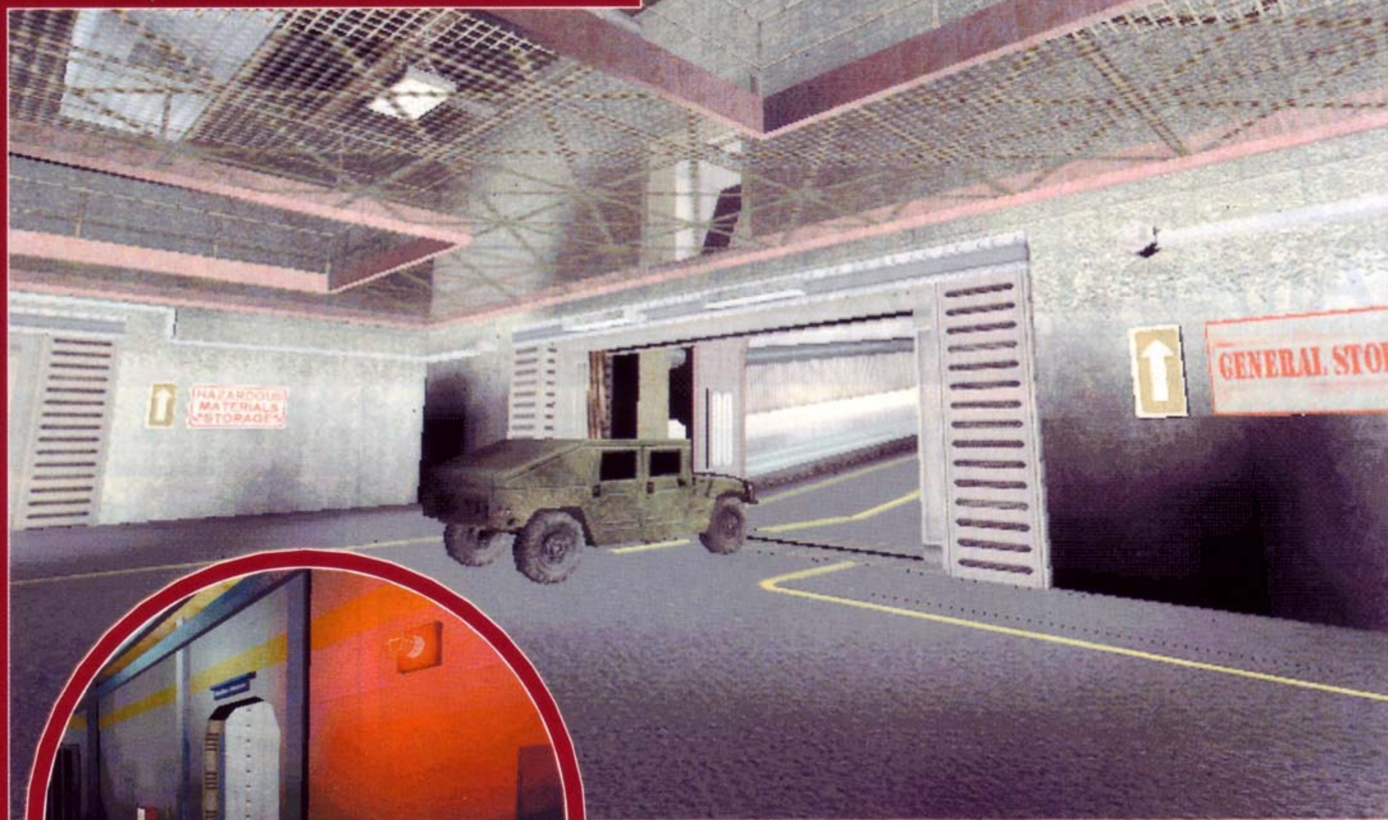
D: CHI VORREBBE VEDERE TRUCIDATO, NEL MONDO REALE?
R: Saddham, con un'ascia di guerra indiana. AH AH AH, YEAH!

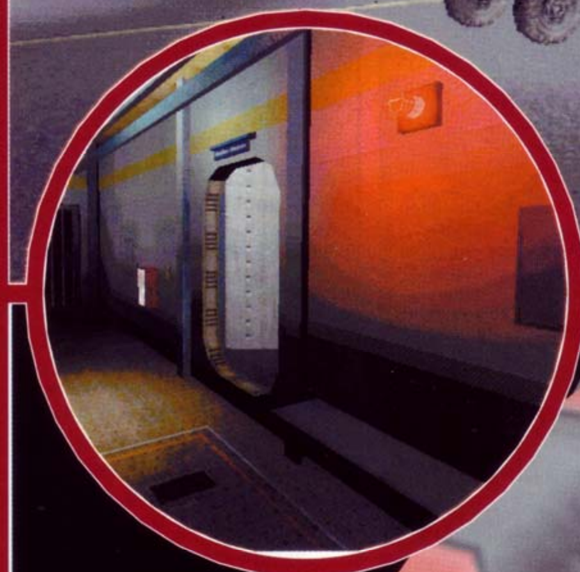
D: QUAL È LA COSA PIÙ STRANA CHE AVETE CERCATO SU INTERNET?
R: Be', le foto della Dottoressa Lara nuda (come tutti!!!).

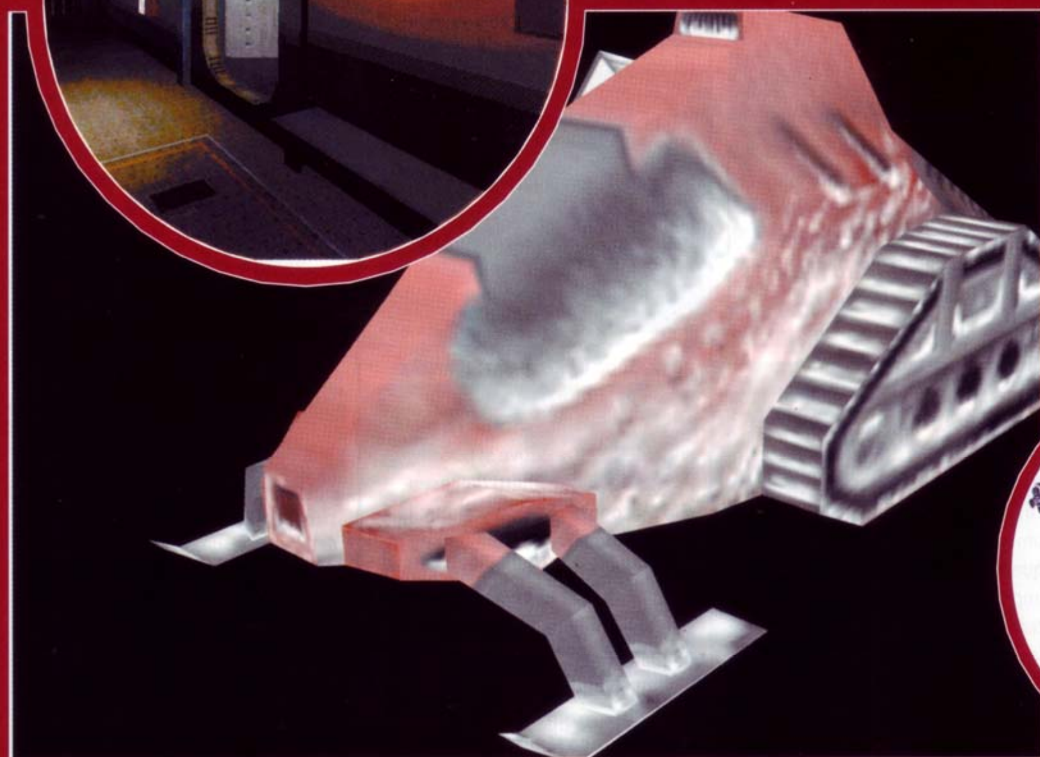
D: CHE NE PENSI DELLA RISPOSTA CHE MI DANNO TUTTI "SARÀ FINITO, QUANDO SARÀ FINITO"? PENSI CHE SIA UNA BELLA COSA DA DIRE?
R: Credo che sia giusto e sbagliato allo stesso tempo. Non confermando una data di uscita, una compagnia si salva dal fare delle figuracce in caso il gioco esca in ritardo. Il problema è che questa insicurezza infastidisce i giocatori che non sanno come regolarsi. Se viene fissata una data e poi viene spostata, il giocatore finisce comunque per innervosirsi. Al giorno d'oggi sembra che praticamente tutti gli sparattutto in 3D non riescano a mantenere la data d'uscita. La ragione di questi ritardi non è sempre la stessa. A volte c'è un'errata pianificazione dei piani di sviluppo, altre volte i produttori non sono più soddisfatti del prodotto e lo vogliono cambiare all'ultimo momento. La cosa importante è che il gioco finale sia al massimo delle potenzialità. Nessuno si lamenterà mai di un prodotto di alta qualità. In futuro speriamo che gli sviluppatori riescano a essere più precisi.



Amen: The Awakening Gallery



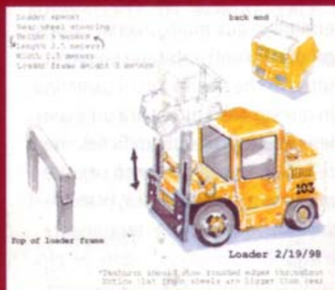




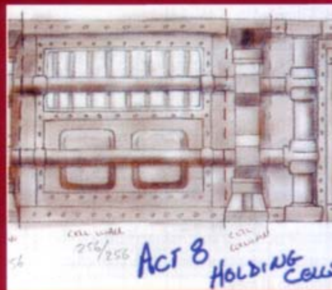
Una delle cose a cui la Cavedog sta facendo più attenzione è cercare di rispettare le giuste dimensioni per ogni ambiente e veicolo. Tutto questo per aumentare il realismo.

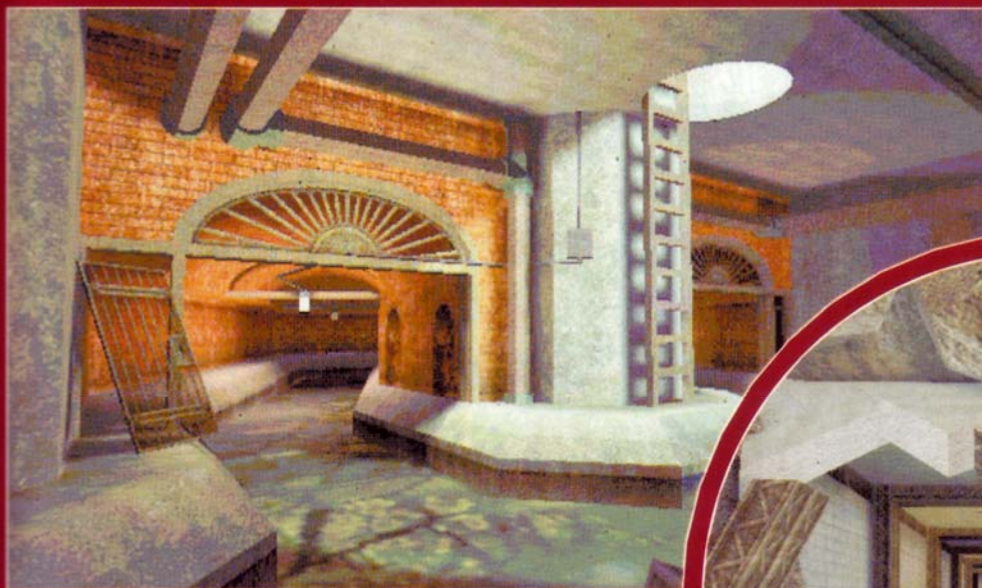


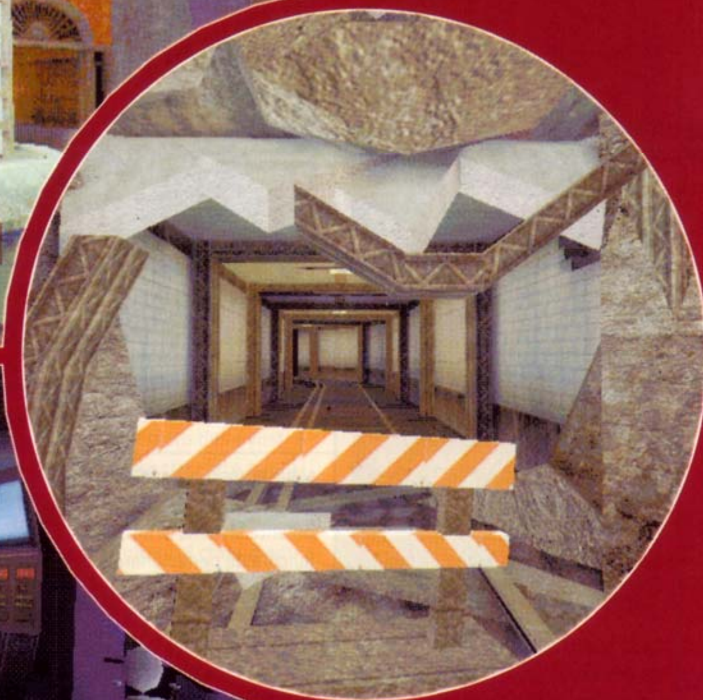


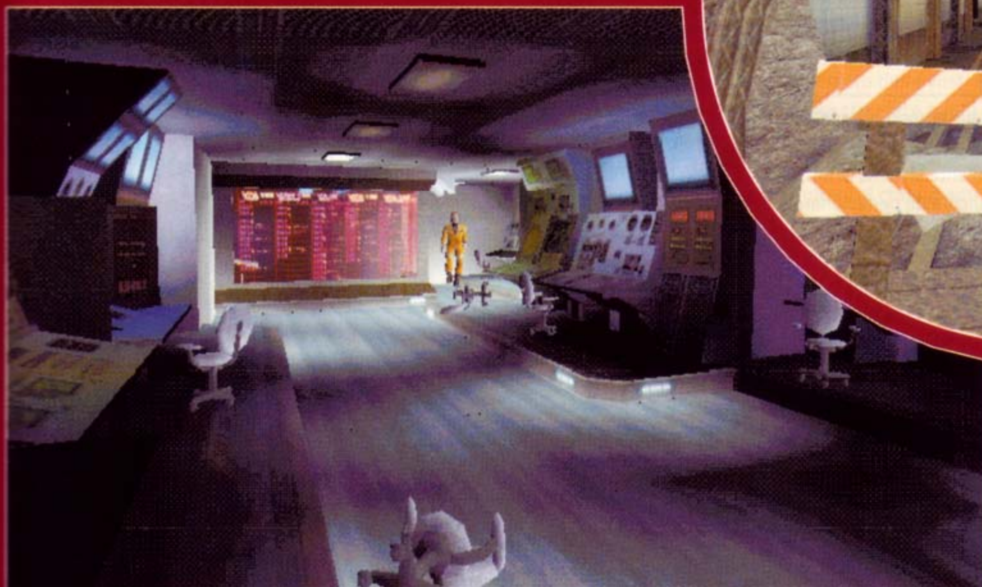
















L'Amengine ha numerose caratteristiche speciali tra le quali effetti di luce dinamici, texture dettagliate, LOD e animazioni su base scheletrica (che assicura con gran realismo). In altre parole il gioco sarà veramente cazzuto.

Se siete così ignoranti da non sapere che vuol dire LOD, fatti vostri!



LE ULTIME PAROLE FAMOSE

La Sacra Bibbia

L'ultima parola della Bibbia è AMEN! Eccovi altri brillanti esempi di ultime parole famose!

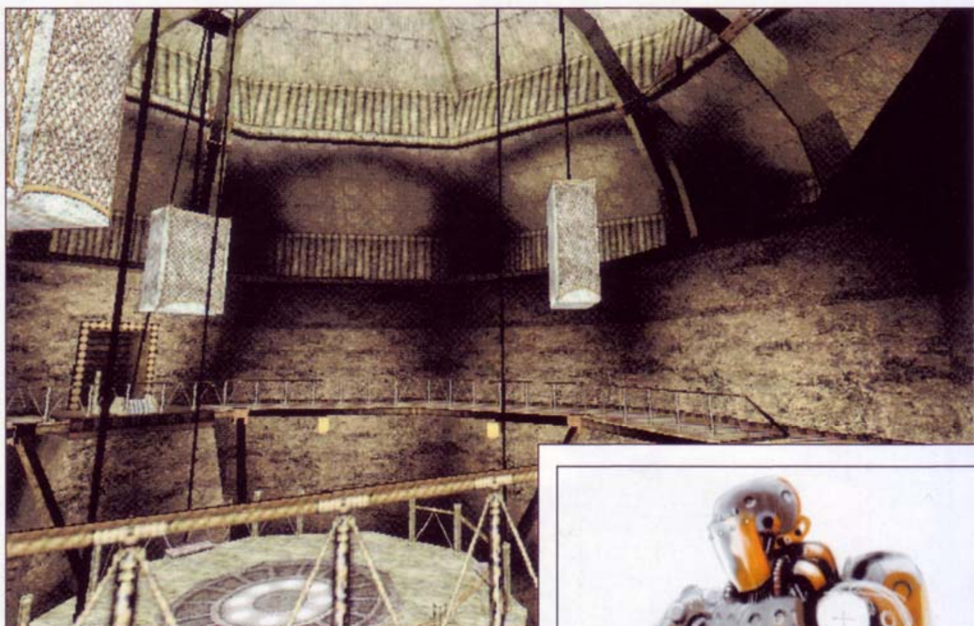
EVENTO: DISASTRO AEREO
ULTIMA PAROLA→ MEEEEErda

EVENTO: MATRIMONIO
ULTIMA PAROLA→ Sì (Vedi anche "disastro aereo")

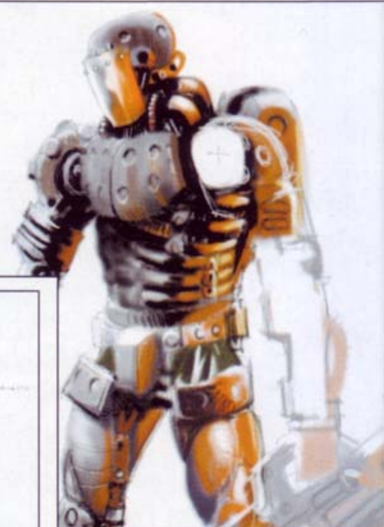
EVENTO: RAINBOW SIX
ULTIMA PAROLA→ Ora gli tiro una granata e poi...

EVENTO: QUAKE II VERSUS THRESH
ULTIMA PAROLA→ "V..." (interrotta da morte improvvisa)

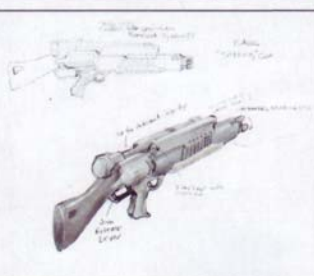
EVENTO: CENA CON RAGAZZA
ULTIMA PAROLA→ "Cosa intendi con: neanche per sogno?"



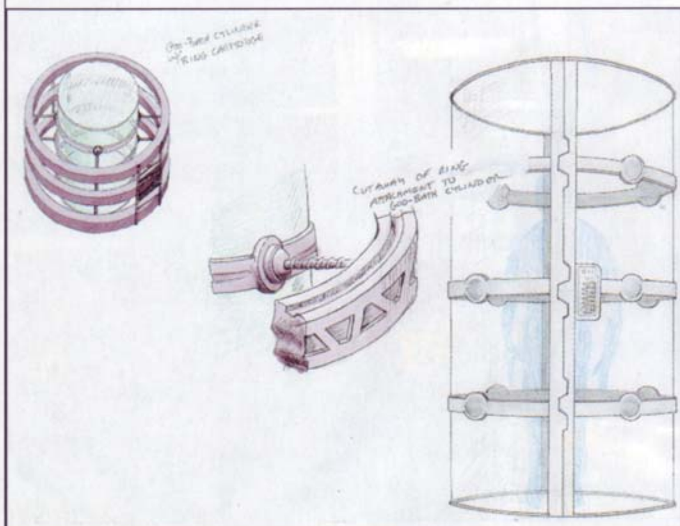
La storia è vitale per il gioco, al punto che se non ci fosse la storia non ci sarebbe il gioco.



combinazione di queste due tecniche di gioco", dice McMartin. "L'azione si svolge nell'arco di oltre 17 'Atti' (corrispondenti ad altrettanti ambienti), alcuni dei quali sono costituiti da più di un livello. Essi variano da una portaerei a una prigione, c'è perfino una complessa ricostruzione dell'aeroporto di Pittsburgh. Creare ambienti facilmente identificabili per i giocatori è stato un concetto chiave nel processo di design. Abbiamo incluso numerose ambientazioni di luoghi sparsi in giro per il mondo: dall'Artico al Congo... vogliamo offrire una grande varietà al gioco."
Ci saranno inoltre un sacco di enigmi da risolvere. Molte missioni si baseranno più sull'uso del cervello che sulla violenza pura. Un potente sistema di interfaccia (ancora da perfezionare) permetterà di manipolare gli oggetti e l'ambiente con semplicità e flessibilità. Nell'arsenale, che per ora comprende "più di 20 e meno di 100 armi" il giocatore disporrà di uno strumento chiamato Lumen microconsole. Questa specie di "comunicatore" vi consentirà di tenervi in contatto col quartier generale. Vari specialisti vi consiglieranno e vi imporranno degli obiettivi da raggiungere. In questo modo vi troverete coinvolti in una serie di missioni secondarie che andranno dalla ricerca di armi fino al sabotaggio di postazioni nemiche. L'idea è di far sentire il giocatore parte di un grande team. Sarà possibile utilizzare una grande quantità di veicoli (la Cavedog ne promette "più di 2 e meno di 20"... Ghh).



Tutto questo è molto promettente, ma che tipo di tecnologia utilizzerà la Cavedog? Il motore si chiama Amengine: in teoria si basa su una tecnologia avanzatissima, in pratica non è ancora finito. "Il motore è stato specificatamente disegnato per *Amen*. Il progetto del gioco è stato completato prima che venisse scritta una sola linea di programmazione, il che ci ha permesso di adattare il tutto alle nostre necessità di sviluppo. In questo modo non saremo costretti ad accantonare nessuna idea a causa di un motore poco flessibile", spiega il programmatore Jonathan Mavor. "La cosa principale era riuscire a definire fra noi quello che desideravamo ottenere. Per esempio, volevamo un motore in grado di renderizzare vaste aree esterne in modo che quando guardate fuori dalla finestra di un grande edificio (come un aeroporto), riuscite a vedere l'orizzonte". Ogni cosa sarà costruita in scala con grande attenzione alle proporzioni. Il prodotto finito includerà un editor 3D chiamato Eden, che McMartin definisce "un sistema che può creare qualsiasi cosa possiate sognare" (speriamo anche una copia 3D di Anna Falchi cosparsa di Nutella!!!). In passato la Cavedog ha realizzato delle ottime modalità multiplayer capaci di sfruttare anche Internet. Anche *Amen* sarà giocabile su Boneyard (il servizio online della Cavedog), oltre che su altri server standard. Vista l'importanza data agli oggetti che si trovano nel gioco, il mutiplayer di *Amen* consentirà molta più strategia dei soliti Deathmatch. In pieno stile Cavedog, sarà possibile in futuro procurarsi una nuova serie di armi ed equipaggiamenti scaricandoli direttamente da Internet. Bene, sembra proprio che questo *Amen* sarà veramente un bel giochino.
Prima di salutarvi, eccovi le ultime parole di quei geni che stanno lavorando a questo capolavoro annunciato: "*Amen* è un gioco enorme! Ci sono voluti oltre due anni per crearlo (per ora!), e fin dall'inizio il nostro scopo è stato quello di creare il gioco singleplayer più bello di tutti i tempi. La giocabilità è stato il principio fondamentale del nostro lavoro. *Total Annihilation* è stato un vero successo, ma *Amen* sarà il gioco per cui la Cavedog entrerà nella storia." Questa modestia ci piace molto!



Disegni come questi si dice ricoprano le mura interne degli uffici della Cavedog, oltre logicamente alle foto sconce.

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO -

10 8 6 4 2

E QUESTI CHI SONO?

Dopo aver lavorato alla Shiny Entertainment dove hanno contribuito alla realizzazione del popolarissimo *Earthworm Jim* e dell'ottimo *MDK*, Nick Bruty & company si sono decisi a creare giochi per conto loro. Sia *EJ* che *MDK* erano caratterizzati da un umorismo particolare e da una brillante tecnologia. Queste particolarità si troveranno anche in *Giants*, il loro primo progetto come casa di sviluppo.

Giants: Citizen Kabuto

Tanto tempo fa in una terra lontana... accadde qualcosa di veramente strano...

Chiudete gli occhietti per un momento e ricordatevi le storie che ascoltavate quando eravate dei teneri pargoletti. Storie affascinanti di terre lontane-lontane piene di creature fantastiche, splendide principesse e coraggiosi avventurieri. Che meraviglia! Che ricordi sublimi! Ora immaginate le stesse storie narrate da uno psicopatico violento e avrete un'idea generale di cosa sia *Giants: Citizen Kabuto*. Quei mondi di fiaba sono stati rimpiazzati da piccole isole costantemente in guerra popolate da giganti incazzati, alti quaranta metri. Le graziose principesse sono streghe mezze nude, e i coraggiosi avventurieri sono dei bulli spaziali armati fino ai denti. In gioventù, questa favola perversa vi avrebbe fatto nascondere sotto le coperte e vi avrebbe terrorizzato per il resto della vostra infanzia, ma ora che siete adulti starete sicuramente fremendo per la curiosità.

Se chiedete ulteriori chiarimenti a quegli strani esseri dei programmatori della Planet Moon Studios, loro faranno una risata da psicopatici, cominciando a raccontarvi di Kabuto, dei Sea Reaper e dei Meccaryn.

Kabuto è un mostro gigantesco (stile Godzilla e King Kong) che devasta i suoi nemici con la forza bruta. Questa amabile creaturina è in grado di usare il campo di battaglia come arma, scavando la terra per creare voragini e gigantesche palle di fango da lanciare sugli avversari. La Sea Reaper è una perfida strega dei mari che si aggira per le isole del gioco a bordo della sua barca magica. Tra i suoi poteri troviamo alcuni incantesimi dagli effetti devastanti come il suo tornado psichico che è in grado di spazzare via ogni tipo di nemico. I







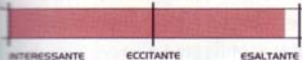




INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Planet Moon Studios
EDITORE →	Interplay
DATA D'USCITA →	Metà '99
SUPPORTO 3D →	Glide, Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Incredibile grafica, design innovativo. Il grande CV di questi progettisti fa ben sperare.

PUNTO INTERROGATIVO

Questi sei ragazzi volenterosi della Planet Moon saranno in grado di competere con le produzioni delle multinazionali del divertimento?

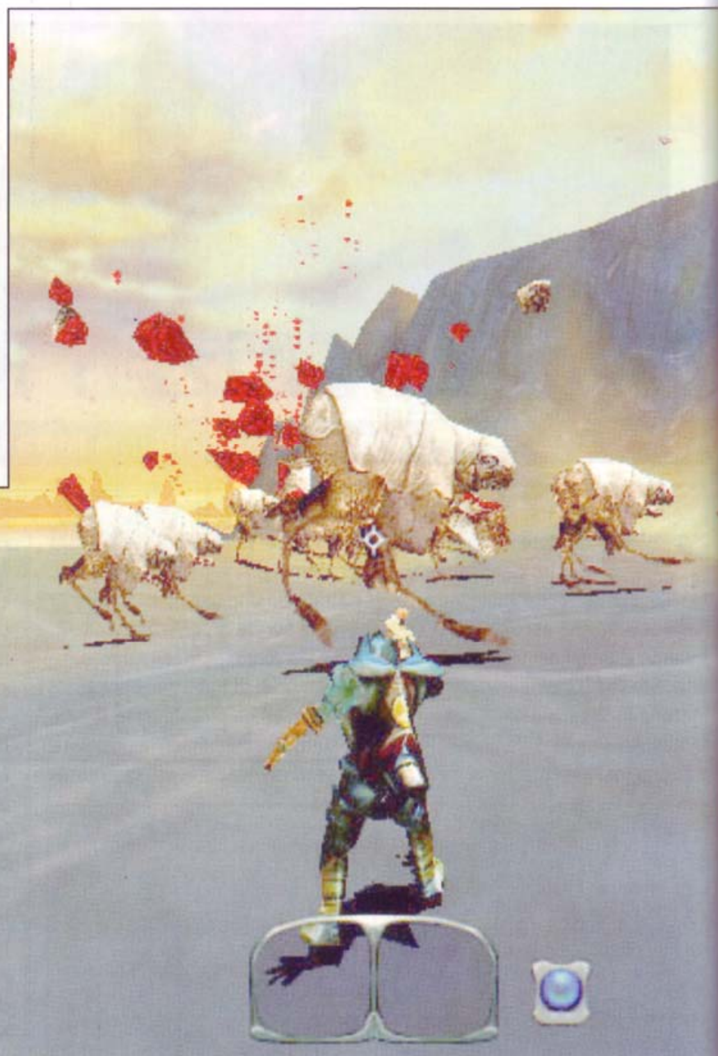
PUNTO E BASTA

Combattimento semplice, ma dettagliato fra tre razze ben definite, con una grossa dose di humour.

In *Giants* troverete le creature più strane mai viste in un videogioco. Se questo titolo avrà successo, i programmatori della Planet Moon potranno finalmente andare da un bravo psicologo!



I Meccaryn lavorano in squadra per far fuori i nemici e rimorchiare le pupe in squallidi pub inglesi.



E' proprio orribile scoprire quanto in basso si è nella catena alimentare.





Non solo i personaggi sono splendidi, ma aggiungono drammaticità alla storia con l'uso di espressioni.

Meccaryn sono degli strani alieni che combattono in gruppo. Quando selezionate questi personaggi, vi troverete al comando di una squadra formata da tre Meccaryn pronti a depredare le risorse del pianeta.
All'inizio del gioco i vostri compagni di squadra sono piuttosto imbecilli e si faranno ammazzare in continuazione. Col progredire della missione li vedrete diventare sempre più astuti sia nello schivare i colpi nemici che nell'organizzare particolari strategie d'attacco. *Giants* si basa sulla guerra tra queste tre fazioni intenzionate a prendere controllo delle 40 isole mistiche e conquistare così tutte le risorse del pianeta. Forse alcuni di voi staranno pensando di dover andare in giro alla ricerca di petrolio, minerali e legname per poter accrescere il proprio potenziale distruttivo. Sbagliato! Il folle mondo creato da quegli squilibrati della Planet Moon è ben diverso da ciò che vi potete aspettare. Le risorse sono delle strane pecorone su due zampe e gli indigeni noti come "Smarties". Questi capoccioni sono la chiave dell'intero gioco. Tutto ciò che fanno è riposarsi, divertirsi e darsi da fare per costruirvi degli oggetti. Se siete furbi addolcirete la loro esistenza costruendo dei pub e altri luoghi di perdizione, perché più si divertono e meglio lavorano.
Controllare il maggior numero di questi esseri è fondamentale per poter sconfiggere gli avversari. Gli sviluppatori hanno focalizzato i





CINQUE DOMANDE

I DEMENTI DELLA PLANET MOON SI CONFRONTANO CON I DECEREBRATI DI PCU:

D: CI SONO VANTAGGI NELL'ESSERE UN GRUPPO DI SVILUPPO FORMATO SOLO DA SEI PERSONE?

R: Bob Stevenson: Certo! Possiamo andare tutti e sei a un Pub e affermare sinceramente che era una "riunione di lavoro".

D: SIETE IN SEI CHIUSI DENTRO UN PICCOLISSIMO UFFICIO... NON VI VIENE MAI VOGLIA DI PICCHIARVI?

R: Bob Stevenson: Siamo abituati a essere a portata di pugno l'uno dall'altro. Eravamo nelle stesse condizioni anche quando abbiamo realizzato *MKD*. Se desideriamo un po' di pace e serenità possiamo sempre auto-infliggerci della musica a tutto volume nelle cuffie del walkman, finché non ci sanguinano le orecchie.

D: CHI È ESATTAMENTE IL CITTADINO KABUTO MENZIONATO NEL TITOLO DEL GIOCO (CITIZEN KABUTO)?

R: Tim Williams: Il gigantesco essere inferocito che gira per le isole a far danni.

D: I VOSTRI UFFICI SI TROVANO NELLA CITTADINA ADDORMENTATA DI SAUSALITO, CIÒ VI CREA DEI PROBLEMI? CI SONO DEGLI INDIGENI SOSPETTOSI CHE VI RIGANO LA MACCHINA?

R: Tim Williams: No, perché se lo fanno gli sparo in bocca. Inoltre qui non c'è poi molta tranquillità, visto che siamo proprio sopra un centro per massaggi erotici.

D: VISTO CHE AVETE UN PERSONAGGIO FEMMINILE SEMINUDO NEL VOSTRO GIOCO, QUANTE ORE AVETE SPESO NEL DIGITALIZZARE I MOVIMENTI DELLA MODELLA (SEMI-NUDA)?

R: Bob Stevenson: Be', abbiamo sicuramente passato molte ore in quella fase. L'importante per noi è fare le cose per bene.



Gli Smarties amano divertirsi e ubriacarsi... ehi aspetta, sembrano dei redattori di PCU!!!

loro sforzi per trarre il massimo dall'hardware 3D e creare degli effetti speciali degni di un film di James Cameron. Come al solito la follia dei programmatori si riversa tutta nella creazione degli incantesimi e delle armi.

Per farvi capire meglio a cosa andate incontro, eccovi tre esempi significativi.

Lo shadow attack: Questo incantesimo della Sea Reaper fa prendere vita alle ombre degli avversari e gliele scatena contro.

La tidal wave: Un'altra magia della Sea Reaper che crea una gigantesca onda in grado di travolgere anche i nemici più grossi.

Il decoy busker: Questo assurdo essere viene creato dagli "Smarties" ed è una specie di menestrello che inizia a perseguitare i nemici assillandoli con delle orride musichette. Questa versione perversa di Marco Masini porterà all'esasperazione i vostri avversari e li obbligherà a perdere tempo per liberarsi di lui (smembrandolo violentemente).

Logicamente non ci si poteva aspettare nulla di normale dal gruppo di programmatori che ha dato vita a "The World's Most Interesting Bomb" (La Bomba Più Interessante del Mondo) vista in *MDK*. La Planet Moon ha deciso di lasciarci tutti a bocca aperta con un folle mix tra azione, violenza e demenza allo stato puro. Niente in questo gioco è come ve lo aspettate, e francamente non vediamo l'ora di scoprire quale sarà la prossima idea di questi matti. Se siete stanchi dell'iper-realismo degli ultimi giochi usciti, *Giants* vi regalerà quella dose di follia di cui il vostro cervello malato ha bisogno.

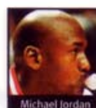
VERI GIGANTI

ANDRE THE GIANT (Wrestler)
ALTEZZA⇢ 2 metri e 39 cm
INDISCUTIBILE NOTA DI MERITO⇢ Ruolo d'attore secondario nel film "The Princess Bride", interpretava un gigante scemo
PUNTO DEBOLE⇢ Hulk Hogan



Andre the Giant

MICHEAL JORDAN (Giocatore di Basket)
ALTEZZA⇢ 1 metro e 97 cm
INDISCUTIBILE NOTA DI MERITO⇢ Il più grande giocatore di basket di tutti i tempi, nonostante l'altezza
PUNTO DEBOLE⇢ Il Baseball



Michael Jordan

GOLIA (Personaggio Biblico)
ALTEZZA⇢ 4 metri e 52 cm circa
INDISCUTIBILE NOTA DI MERITO⇢ Ha dato vita alla novella biblica "Davide contro Golia"
PUNTO DEBOLE⇢ I sassolini e le fionde

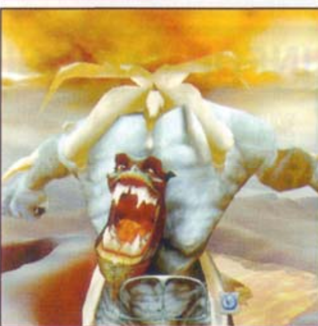


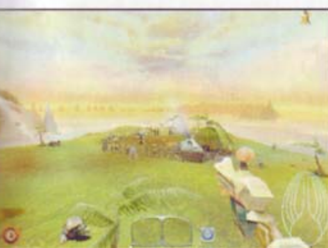
Golia

I GIGANTI (Cantanti)
ALTEZZA⇢ 11,5 metri e 22 cm messi uno sull'altro
INDISCUTIBILE NOTA DI MERITO⇢ Hanno avuto una carriera cortissima
PUNTO DEBOLE⇢ Non se li ricorda nessuno a parte Fabio Fazio



I Giganti





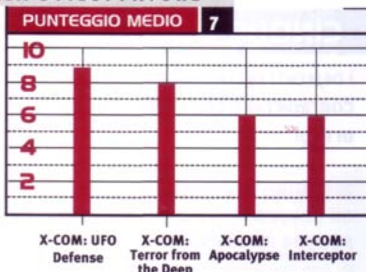




La grafica di *Giants* dona uno spettacolare senso delle dimensioni. Certi personaggi sono alti dieci volte più di altri che sbucano improvvisamente di fronte a voi. Veramente tutto molto "Wow!!!".



PAGELLA SVILUPPATORE



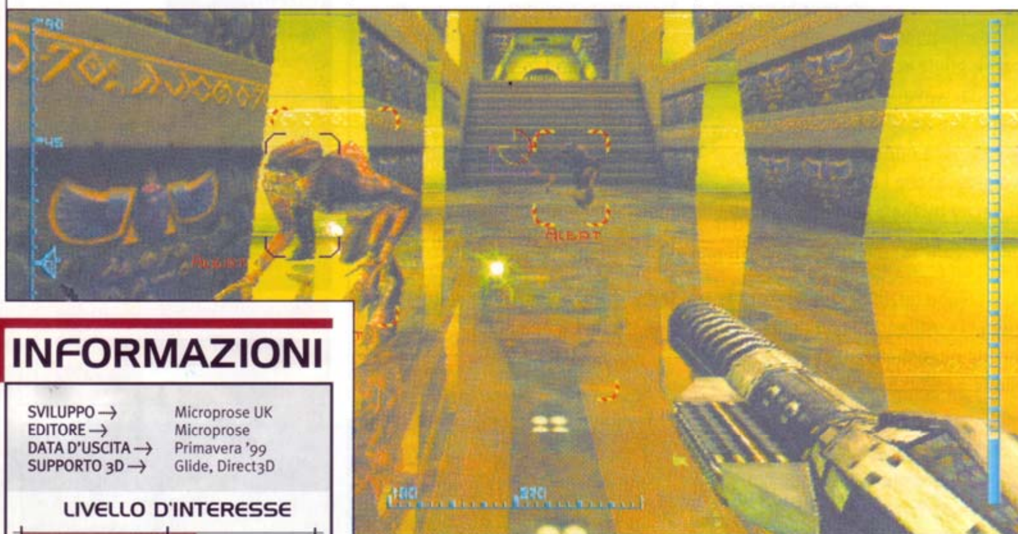
X-Com Alliance

Finalmente potrete vedere da vicino gli alieni... per spararagli meglio!

All'inizio c'era *X-COM: UFO Defense*, un gioco a turni di strategia che vedeva una specie di alleanza terrestre impegnata a combattere contro la minaccia aliena dei Sectoid. Grazie al grandioso successo ottenuto, questo titolo ha figliato dando vita al seguito, *X-COM: Terror from the Deep*. La struttura di gioco era molto simile a quella del predecessore, ma l'ambientazione era subacquea. Poi venne *X-COM: Apocalypse* che rese tutto più dinamico con un'impostazione in tempo reale tipo la serie di C&C. L'ultimo capitolo di questa saga è stato *X-COM: Interceptor*, una spiacevole esperienza di combattimento spaziale rovinata da degli squallidi elementi di strategia.

Cari puristi, non disperate! *X-COM: Alliance* potrà anche sfruttare lo splendido motore grafico di *Unreal*, ma la ricerca scientifica, la gestione delle risorse (soldi del governo), e lo sviluppo di nuove abilità nell'ambito del proprio team, restano una parte fondamentale per riuscire a portare a termine il gioco. Il passaggio a una struttura 3D in prima persona rimane comunque un cambiamento di grande interesse. Le prime immagini di questo gioco mostrano dei fondali molto complessi ed estremamente vari come quelli che abbiamo potuto ammirare in *Unreal*. Sfruttando al massimo le potenzialità del motore di *Unreal*, le stazioni spaziali, i complessi sotterranei e le astronavi riescono ad avere un aspetto molto realistico. Inoltre i programmatori della Epic hanno anche apportato delle piccole ma fondamentali modifiche, come i vari monitor che mostrano il punto di vista degli altri membri della squadra. In *Alliance* non sarete un avventuriero solitario, ma farete parte di un gruppo di soldati impegnati nell'eliminazione degli schifosi alieni. Durante le battaglie potrete impartire ordini ai vostri commilitoni o prenderne direttamente il controllo (qualora acquisiate il potere di controllo mentale). In questo modo il combattimento tattico dei tradizionali giochi di strategia diventa sempre più dinamico e coinvolgente.

Le funzioni sono le stesse, ma questa volta non seguirete l'azione da un punto di vista isometrico, questa volta sarete direttamente dentro all'azione. "Da quando avevamo creato *X-COM: UFO Defense*, i nostri fan ci hanno chiesto di metterli faccia a faccia con gli alieni. E' stato questo che ci ha spinto a ideare un gioco in prima persona", commenta il produttore del gioco John Broomhall. La nostra preoccu-



INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Microprose UK
EDITORE →	Microprose
DATA D'USCITA →	Primavera '99
SUPPORTO 3D →	Glide, Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

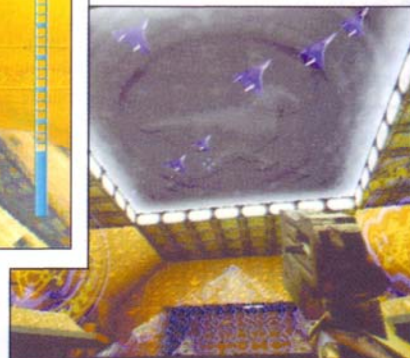
X-COM, uno dei giochi più popolari per PC, verrà pubblicizzato fino alla morte, ovviamente.

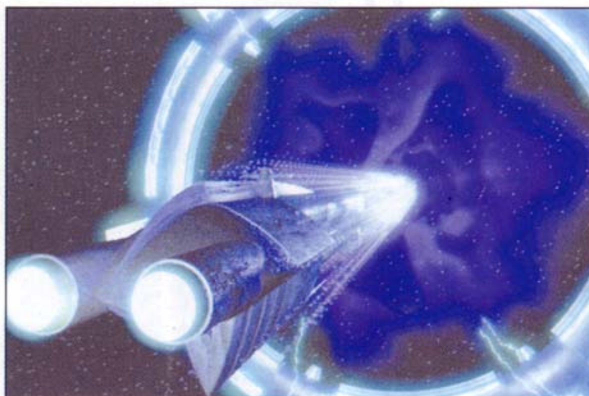
PUNTO INTERROGATIVO

Quelli che sono abituati a giocare a turni odieranno questo sparatutto in prima persona?

PUNTO E BASTA

Fondere l'ambientazione di *X-COM* con lo spettacolare motore di *Unreal* potrebbe generare un capolavoro assoluto.







Il sistema di gestione del bersaglio vi permetterà di ordinare degli attacchi coordinati su uno o più nemici.



CINQUE DOMANDE

IL PRODUTTORE DI *ALLIANCE*, JOHN BROOMHALL, PORTATO IN GIUDIZIO DALL'INQUISIZIONE DI PC ULTRA:

D: QUAL È LA COSA CHE TI PIACE DI PIÙ IN *UNREAL*?
R: Graficamente era fantastico. Gli ambienti coinvolgenti e gli effetti luminosi erano straordinari.

D: PERCHÉ GLI IDEATORI DI UN GIOCO STRATEGICO COME *X-COM* HANNO IMPROVVISAMENTE DECISO DI LANCIARE IL LORO CLASSICO NEL MONDO 3D CON TANTO DI OPZIONE MULTIPLAYER?
R: L'universo di *X-COM* è stato appositamente studiato per avere incarnazioni sempre diverse. I nuovi generi di gioco sono stimolanti e ci permettono di esplorare nuovi aspetti di questa eterna lotta tra terrestri e alieni.

D: HAI MAI GIOCATO A *DELTA FORCE* O *RAINBOW SIX*? QUESTI TITOLI IN CUI BISOGNA GESTIRE DELLE SQUADRE PIUTTOSTO CHE SINGOLI UOMINI STANNO DIVENTANDO MOLTO POPOLARI! SAPRESTI DIRE PERCHÉ?
R: Sì, credo che i giocatori apprezzino molto la possibilità di controllare diversi personaggi. Nel nostro gioco questo aspetto funziona particolarmente bene grazie all'interfaccia flessibile che abbiamo messo a punto.

D: VISTO CHE STATE LAVORANDO SU UN GIOCO CHE RIGUARDA DEGLI ALIENI, TU SEI OVVIAMENTE UN ESPERTO DI CIVILTÀ EXTRATERRESTRI! SAI DIRCI SE ESISTONO GLI ALIENI E SE SONO VERAMENTE GRIGI?
R: Certo, non li leggete i giornali?

D: C'È UNO SCONTRO A FUOCO: DA UNA PARTE C'È *X-COM ALLIANCE* E DALL'ALTRA... SUO FRATELLO GEMELLO: *X-WING ALLIANCE*... CHI VINCE?
R: Marche diverse, giochi diversi.







Ottimo momento per aprire il fuoco.

pazione era quella di non riuscire a mantenere in 3D la complessità e il realismo delle strutture in cui si svolgeva l'azione. Abbiamo deciso di realizzare *Alliance* solo dopo aver verificato il potenziale del motore di *Unreal*. "La flessibilità del suo codice di base ci ha permesso di creare nuove caratteristiche uniche. Per esempio: multipli punti di vista e una mappa bidimensionale", ci ha spiegato Broomhall.
Gli appassionati della serie ricorderanno sicuramente l'affascinante sezione che il titolo originale dedicava alla ricerca e allo sviluppo delle armi e della tecnologia. Oltre ai combattimenti veri e propri, vi dovrete anche occupare di scegliere l'armamento delle truppe, sviluppare i nuovi poteri PSI, organizzare i ricoveri in ospedale dei feriti e molte altre cose del genere. L'alleanza con una terza razza aliena vi offrirà un'infinità di opportunità per sviluppare nuove tecnologie. Anche quando entrate nella visuale in prima persona, la strategia e la tattica occupano un ruolo vitale. Mentre i vostri sensi vengono bombardati da grafica dettagliata e da musica da urlo, voi dovrete preoccuparvi di gestire le azioni dei vostri compagni. Inoltre potrete controllare una mappa 2D durante l'azione, dal punto di vista di ciascuno dei membri della vostra squadra (se ne possono avere fino a tre in certe missioni).



CATTIVE ALLEANZE

X-COM Alliance... Sembra tutto a posto ma non tutte le alleanze finiscono bene.


Arrigo Sacchi

ALLEANZA ···› Arrigo Sacchi e la Nazionale di Calcio Italiana
CONCLUSIONE ···› A parte qualche partita vinta fortunosamente nei mondiali del '94, questo binomio ha generato una delle squadre di calcio più insignificanti degli ultimi venti anni!

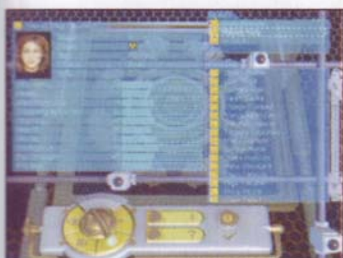

Valeria Marini

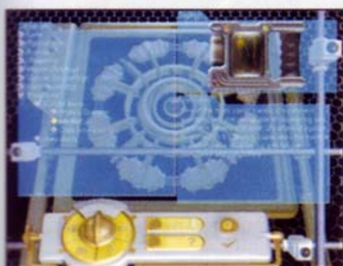
ALLEANZA ···› Alberto Sordi e Valeria Marini
CONCLUSIONE ···› *Incontri Proibiti* è stato uno dei film più agghiaccianti prodotti nel 1998. Il cinema italiano si riprenderà a fatica da questo terribile colpo basso.


L'Asse

ALLEANZA ···› L'Asse
CONCLUSIONE ···› L'Italia, il Giappone e la Germania erano predestinate al controllo del mondo, ma qualcosa non ha funzionato per una piccola questione di ego.

Con i miglioramenti di Microprose UK al motore *Unreal*, questo *Alliance* appare molto avanti rispetto al deludente *Klingon Honor Guard*. Attualmente non si sono ancora fatte modifiche per migliorare l'opzione multiplayer, ma i programmatori sono intenzionati a offrire il meglio anche sotto questo aspetto. Fortunatamente c'è ancora un sacco di tempo a disposizione della Epic e della Microprose per perfezionare ulteriormente questo gioco. Speriamo che questa prestigiosa miscela di *Unreal* con l'universo *X-COM* dia vita a qualcosa di memorabile.







(A sinistra) Nonostante *X-COM* sia entrato nell'era 3D, avrete ancora la possibilità di fare ricerche tecnologiche e di scegliere come equipaggiare il vostro team. (A destra) Un cosino grigio, triste e tanto lontano da casa che sta per essere spappolato in una maniera terrificante.



PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO -

10
8
6
4
2

E QUESTI CHI SONO?

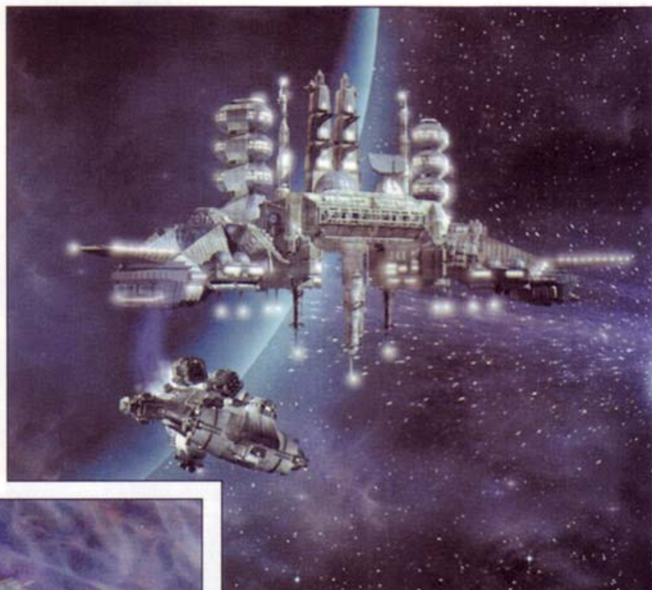
La Digital Anvil è un nuovo gruppo di sviluppatori capitanato dal mitico Chris Roberts, veterano del mestiere e creatore di *Wing Commander*. Questi "ragazzi" hanno già conquistato un posto prestigioso nell'industria dopo aver firmato un contratto con la Microsoft. Tra le menti di questo gruppo ci sono anche Erin Roberts e Robert Rodriguez, collaboratore di Quentin Tarantino e regista di *El Mariachi*, *Desperado* e *Dal Tramonto all'Alba*.

Conquest: Frontier Wars

Grandi nomi, bei soldoni e tante aspettative

Guardiamo in faccia la realtà: l'alleanza tra la Digital Anvil e la Microsoft è uno degli avvenimenti più interessanti della fine del 1998. La società di Windows aveva un grande bisogno di titoli forti per poter conquistare una maggiore fetta di mercato nel mondo dei videogiochi. Dall'altra parte, la Digital Anvil (DA) aveva bisogno di trovare un socio ricco per poter sviluppare i suoi titoli innovativi. Grazie al capitale Microsoft, i fratelli Chris ed Erin Roberts hanno potuto mettere in cantiere una nuova simulazione spaziale che alla fine del 1999 sconvolgerà le menti di noi giocatori. Il primo titolo della DA pubblicato dalla Microsoft sarà un gioco strategico in tempo reale chiamato *Conquest: Frontier Wars*. In un futuro non troppo lontano, i Terrestri entreranno in guerra contro insettoidi chiamati Mantis. Come nei classici titoli di questo genere, il giocatore prende il comando di una delle due fazioni e inizia ad accumulare risorse e a sviluppare nuove tecnologie per poter spazzare via dall'universo il suo avversario. Come già visto in *Star Craft*, ognuna delle due razze (quattro nel multiplayer che include anche Solarians e Vyrimus) ha le sue caratteristiche, con relativi punti di forza e debolezze. Per esempio, gli umani sono ben bilanciati in tutte le aree, ma i Mantis sono feroci aggressori con l'abilità di attaccare da molto lontano. In tutto ci sono 16 sistemi solari da controllare, ma non fatevi subito prendere dal panico. Non sarete voi a dover controllare direttamente ogni combattimento che si svolge nel gioco. Gli ammiragli delle flotte si occuperanno automaticamente di eseguire i vostri ordini anche a migliaia di anni luce di distanza. Quando decidete di lanciarvi direttamente nella mischia, non dovrete fare altro che avvicinarvi a un "jump gate" e trasportarvi verso il





INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Digital Anvil
EDITORE →	Microsoft Corp.
DATA D'USCITA →	Giugno '99
SUPPORTO 3D →	Non si sa

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Tutti vorremmo sapere se Robert & co. sono capaci di creare roba diversa da simulazioni di combattimenti spaziali.

PUNTO INTERROGATIVO

Se *Homeworld* (un altro gioco simile) uscirà prima nei negozi, probabilmente questi signori non faranno affari d'oro.

PUNTO E BASTA

Sembra ben bilanciato, ricco di azione e strategia. Inoltre l'interfaccia di comando è molto facile da usare.





I fondali riproducono lo spazio siderale in modo molto realistico e coinvolgente. Anche in posti dall'aspetto così pacifico è bello causare degli ingiusti massacri.

Il Co-fondatore della DA, Tony Zuravec, è stato il creatore del gioco Crusader: No Remorse

CINQUE DOMANDE

ERIN ROBERTS, PRODUTTORE E REGISTA DI *CONQUEST: FRONTIER WARS*, PARLA CON PC ULTRA DEL SUO GIOCO E DI ALTRE COSE CHE NON C'ENTRANO ASSOLUTAMENTE NIENTE

D: QUAL È L'ISPIRAZIONE PER *CONQUEST: THE FRONTIER WARS*?
R: Siamo tutti grandi fan dei film tipo *Guerre Stellari* e *Star Trek*. Volevamo fare qualcosa che desse vita a un nostro universo personale.

D: IN COSA SARÀ DIVERSO QUESTO GIOCO DA QUANTO SI È GIÀ VISTO IN GIRO?
R: Stiamo espandendo il genere aggiungendo moltissima grafica 3D, un sacco di astronavi e 16 sistemi solari da esplorare. Ci sembra inoltre che l'intelligenza artificiale sia migliore di quella vista in altri giochi del genere... *Conquest* sarà all'avanguardia anche da questo punto di vista.

D: MOLTI POTREBBERO PENSARE CHE *CONQUEST* SIA MOLTO SIMILE A *HOMEWORLD* DELLA RELIC E DELLA SIERRA STUDIOS. VOI CHE NE PENSATE?
R: Be', potrà sembrare simile perché sono entrambi giochi spaziali 3D, ma la storia e l'interfaccia sono piuttosto differenti. Noi avevamo pensato di creare un gioco completamente tridimensionale, con spostamenti sugli assi X, Y, e Z. Ci sembrava però che questo avrebbe limitato il controllo dei giocatori. Secondo me l'interfaccia è l'aspetto più importante di questo tipo di giochi. Io sono molto curioso di vedere *Homeworld*, ma non posso dire di essere sicuro che sarà un gioco pratico da giocare. Comunque c'è spazio per tutti.

D: QUAL È L'ASTRONAVE PIÙ BELLA DEL GIOCO?
R: I cargo Trasporta-Caccia, che sono in grado di lanciare delle piccole navette d'assalto. Ci siamo ispirati alle vecchie battaglie navali della seconda guerra mondiale.

D: LEI NON LAVORA SEMPRE NEGLI STATI UNITI: COS'È CHE VERAMENTE NON SOPPORTA DEGLI AMERICANI?
R: Il baseball e quell'accento ridicolo.



Sembra tutto un po' troppo piatto... no buono!

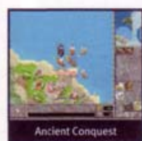
sistema solare in cui si svolge la battaglia. Graficamente, il gioco è strepitoso. Ci sono moltissimi poligoni 3D, splendidi fondali che danno la sensazione dello spazio profondo. Non si sa ancora con certezza se il gioco richiederà obbligatoriamente l'uso di una scheda grafica e con quali standard sarà compatibile. Grazie a una memorabile colonna sonora (oltre sessanta minuti di registrazione), i programmatori della DA hanno intenzione di dar vita a un titolo veramente epico. *Conquest: Frontier Wars* offrirà la possibilità di giocare in 8 contemporaneamente su LAN. Sarà anche possibile sfruttare Internet e combattere in quattro sulla Gaming Zone della MSN. Ci saranno le classiche opzioni di scontri e di cooperazione, i Deathmatch e il solito "cattura la bandiera". Tutte le mappe verranno generate a caso e non forniranno vantaggi particolari a nessun giocatore. A differenza delle grandi flotte viste negli altri giochi della RTS (come *Total Annihilation*), *Conquest Frontier Wars* sfrutterà unità più piccole e meglio bilanciate. In breve, se vi piacciono le ambientazioni fantascientifiche (tipo *Star Wars* e *Wing Commander*), forse sarete tra coloro che aspettano impazientemente questo nuovo gioco di combattimento. Speriamo che le capoccione dei fratelli Roberts siano in grado di partorire un titolo con qualche elemento veramente innovativo... vedremo!

MIGLIORAMENTI

Conquest della Digital Anvil non è il primo gioco ad avere questo titolo. Eccovene alcuni altri.


Conquest Earth


Conquest of the New World


Ancient Conquest

CONQUEST EARTH (EIDOS)
La Data Design ha sviluppato questo gioco strategico in tempo reale che narra l'attacco alla terra da parte del pianeta Giove nell'anno 2015.
COM'ERA?
Una cosa abominevole, con un'interfaccia che non può nemmeno essere paragonata a quella di *Return Fire 2*.

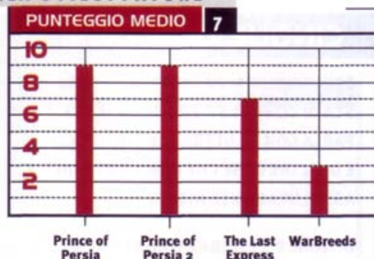
CONQUEST OF THE NEW WORLD (INTERPLAY)
Assumevate il ruolo di un francese, un tedesco un'inglese o di un portoghese (lo so, sembra una barzelletta) alla conquista di un nuovo mondo (sulla terra però). Potevate anche interpretare il ruolo di un indigeno.
COM'ERA?
E che ne so, è troppo vecchio non mi ricordo.

ANCIENT CONQUEST (MEGAMEDIA)
Lo scopo di questo titolo strategico in tempo reale era di recuperare il vello d'oro. Per riuscire in questa missione dovevate malmenare una serie di mostri mitologici!
COM'ERA?
Non credo che nessuno sia sopravvissuto dopo aver provato questo gioco!



Alcune splendide scene filmate mostreranno delle emozionanti esplosioni 3D. E siamo certi che il gioco proporrà numerosi effetti luce e altra roba del genere... del resto lo fanno tutti!

PAGELLA SVILUPPATORE



Prince of Persia 3D

C'è ancora la magia del Principe?

Sebbene il primo *Prince of Persia* sia uscito nel lontano 1986, molti di voi non avranno dimenticato questo divertentissimo gioco. Questo platform 2D era in grado di offrire parecchie ore di sano ed emozionante divertimento. Lui e il suo successore del 1993, hanno fatto la storia dei giochi d'azione grazie alla loro animazione fluida, ai grandi salti, agli eroi che si arrampicavano, alle trappole mortali, ecc... Il concetto fondamentale del gioco portò alla creazione di titoli come *Tomb Raider* e di altri vari cloni. *Prince of Persia 3D* ci riporta nel mondo del Principe con una nuova esaltante grafica tridimensionale al passo con i nostri tempi, senza però perdere lo spirito dei precedenti capitoli bidimensionali. Il mitico creatore della serie, Jordan Mechner, è stato coinvolto nel progetto. La sua preziosa consulenza servirà per mantenere intatta l'atmosfera della serie. Inoltre il suo genio nei videogiochi è stato sfruttato anche per la creazione dei livelli. Come al solito la trama non è delle più innovative: la principessa è stata rapita dal figlio deforme del re Assan e il Principe è stato malmenato e sbattuto in galera. Il vostro compito sarà quello di fuggire ed esplorare tutti i pericolosissimi ambienti circostanti, alla ricerca della ragazza. Per dare vita a questo classico, i programmatori hanno sfruttato due diversi tipi di tecnologie: il Motivate della Motion Factory (per le animazioni fluide e realistiche) e il NetImmense della NDL (per la creazione del vasto mondo in cui si svolge l'azione). Per non perdere i movimenti fluidi e realistici che hanno caratterizzato la serie, la Red Orb ha assoldato un ginnasta per compiere tutte le mosse del personaggio, che sono state filmate da diverse angolazioni. Le immagini sono poi state digitalizzate e trattate in AVI come riferimento per gli animatori. "Ora stiamo rivolgendo la nostra attenzione al combattimento con la spada", ci ha spiegato l'executive producer Andrew Pederson. "La sfida sarà quella di portare il movimento fluido anche nel combattimento all'arma bianca. In questo modo tutto risulterà solido e realistico. Fortunatamente finora sembra che le cose stiano andando per il meglio."

"Il combattimento del Principe consisterà nell'uso della spada, del bastone, di un paio di doppie lame che userà per far fuori guardie e creature provenienti dalla mitologia persiana (come geni,



Il combattimento si basa sullo stesso concetto "attacca, para, contrattacca" dell'originale *PoP*, ma permetterà molte più mosse.





INFORMAZIONI

SVILUPPO → Red Orb
EDITORE → Mindscape
DATA D'USCITA → Seconda metà '99
SUPPORTO 3D → Glide, Direct3D, Open GL

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

La mitica saga del Principe entra ufficialmente nell'era del 3D.

PUNTO INTERROGATIVO

I giochi in terza persona spesso non sono molto dinamici e poi *PoP* non supporta la modalità multyplayer (finirete per sentirvi soli).

PUNTO E BASTA

Ottime animazioni, armi brutali e trappole estremamente cruente in perfetto stile *PoP*.



Le prospettive dell'inquadratura cambieranno automaticamente, ma esiste anche una funzione per guardarvi attorno alla ricerca di oggetti e indizi.

No! Non lo sappiamo neanche noi cosa cavolo è un Ifrit. Aspettiamo fiumi di conoscenza da voi geni!

CINQUE DOMANDE

ECCO IL PRODUTTORE ESECUTIVO ANDREW PEDERSEN MESSO AL MURO DALLE NOSTRE DOMANDE IDIOTE E OFFENSIVE.

D: SARÀ LA MINDSCAPE CHE SI OCCUPERÀ DI PUBBLICARE IL NUOVO *PRINCE OF PERSIA*. QUINDI AVETE ANCHE IN PROGRAMMA UN TITOLO COME "IL PRINCIPE PERSIANO INSEGNA LA DATTILOGRAFIA?".
R: Ne abbiamo effettivamente parlato, ma Jordan ha rifiutato lo sfruttamento indiscriminato del Principe. Pertanto ci dedicheremo a una serie dal titolo "Il Principe Persiano insegna la calligrafia."

D: E I PUPAZZETTI, CE LI FATE I PUPAZZETTI?
R: Siamo stati avvicinati dal proprietario di una catena di fast-food iraniani, che ci ha offerto di produrci dei pupazzi interamente snodabili del Principe. Però stiamo discutendo i termini del contratto e non sono ancora autorizzato a rilasciare dichiarazioni.

D: QUALI NOVITÀ APPORTERÀ IL PRINCIPE AL MONDO DEI VIDEOGIOCHI? POTRÀ FARE QUALCOSA CHE LARA CROFT NON SA FARE?
R: Il sedere del Principe è nettamente più bello. Qui non potrete saltare in giro e sparare usando la mira automatica. In *Prince of Persia 3D* dovrete fare molta più attenzione e imparare varie tecniche di attacco e di difesa. Inoltre questo personaggio offre un maggiore senso di realtà. Il fatto che l'avventura si svolga nella Persia del 12° sec. ci permette di creare un'affascinante mix tra realismo e fantasia. In questo modo possiamo trascinare il giocatore in un mondo fantastico che non troverete mai nelle avventure di Lara. Inoltre, visto che il nostro mondo non è costruito su uno schema a griglia, possiamo includere ambienti molto più interessanti.

D: QUAND'È CHE IL PRINCIPE SI COMPRERÀ UN NUOVO TURBANTE SENZA PENNA?
R: Gli uomini con le penne sono sempre pericolosi.

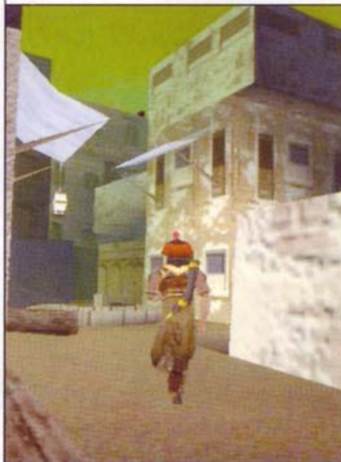
D: COME HA FATTO IL PRINCIPE A RESTARE COSÌ IN FORMA, RESTANDO SEDUTO LÌ TUTTO IL GIORNO IN MEZZO AI SUOI MILIARDI?
R: Va' a chiederlo alla principessa!



Il Principe si adatta bene alla sua nuova vita di poligono.

demoni e Ifrit).
La spada è l'arma standard. Il bastone colpisce più lontano e fa più danni, ma è un po' lento. Le doppie lame sono rapide e permettono di attaccare contemporaneamente da due lati", continua Pederson. "Il Principe avrà anche arco e frecce. Quest'arma potrà essere usata in modo strategico tipo il "fucile da cecchino" di *MDK*, o per risolvere alcuni rompicapo grazie a una freccia magica. Non aspettatevi che il Principe possa entrare in una stanza e far fuori 20 guardie con una mitragliatrice, questo non sarebbe nel suo stile." (A noi tutti di PC Ultra questo dispiace molto. Peccato che nel 12° secolo non c'erano armi simili... sigh!). Il Principe ha ora tre attacchi invece di uno solo e può parare i colpi nemici. Le armi inoltre permetteranno di eseguire anche delle mosse speciali (combo, super-attacchi e altre cose simili). Pederson continua: "Non pensate però che siamo arrivati all'eccesso come nei picchiaduro. Non volevamo confondere il giocatore con 10 diverse combinazioni di mosse". In alcuni casi potrete anche cercare di spostarvi nelle ombre senza farvi vedere dai nemici. A volte è meglio un'onorevole fuga piuttosto che un pericoloso combattimento contro le guardie del sultano.
Come già succedeva nei titoli precedenti, le trappole saranno ancora più micidiali che i nemici. Per metà saranno trabocchetti classici (come botole, aculei e pavimenti frananti), mentre le altre saranno degli originalissimi marchingegni come catapulte e lame a scatto che sbucano in basso.
Anche le scene di sangue saranno trucide e spettacolari come nei due capitoli precedenti. Per esempio, le lame che escono dal pavimento vi tagliano via i piedi all'altezza delle caviglie e procederanno poi a farvi a trance come un merluzzo. Inoltre questi trabocchetti potranno essere combinati (per esempio una catapulta potrà lanciarvi contro degli spuntoni acuminati). Eccellente, tutti questi rompicapo forse saranno in grado di far dimenticare che in questo gioco non è presente una modalità per più giocatori. Con il leggendario Jordan Mechner coinvolto nel progetto, questo titolo ha tutte le potenzialità per essere un grandissimo successo. Vedremo se il risultato finale confermerà queste aspettative.





ALTRI PRINCIPI

Ovviamente *Prince of Persia* ci ha fatto pensare ad altri principi della storia recente:



TAFKAP

L'ARTISTA UNA VOLTA NOTO COME PRINCE
DOMINIO⋯› Gli Anni Ottanta. Famoso per i sui gridolini erotici e i tacchi alti.
PRINCIPESSA⋯› Mayte.
ARMA PREFERITA⋯› Cambiare spesso identità per confondere il nemico.
COLLOCAZIONE STORICA⋯› Ricordato in eterno per saltare su palchi, speaker e su qualsiasi femmina entro la sua portata (anche sui maschietti si dice).



Willy il Principe

WILLY IL PRINCIPE DI BEL-AIR
DOMINIO⋯› Bel Air (ma guarda un po'!).
PRINCIPESSA⋯› Jada Pinkett.
ARMA PREFERITA⋯› Risata ebete.
COLLOCAZIONE STORICA⋯› Mito nel mondo del Rap, della TV e del cinema. Un grande!



Principe Carlo

PRINCIPE CARLO
DOMINIO⋯› Per ora, nessuno (ma gioca bene a polo).
PRINCIPESSA⋯› R.I.P. – Attualmente viene visto scorrazzare con un orrendo troll di nome Camilla.
ARMA PREFERITA⋯› Orecchie smisurate in grado di distrarre il nemico mentre chiama le guardie di palazzo.
COLLOCAZIONE STORICA⋯› Uomo brutto con grandi orecchie che sposò Lady Diana.



Principe Alberto

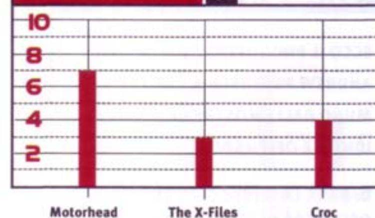
PRINCIPE ALBERTO IL RIMORCHIONE
DOMINIO⋯› Ovunque ci sia una ragazza disponibile a fare sesso.
PRINCIPESSA⋯› Innumerevoli signorine che in cambio di soldi sono disposte a fare un po' di compagnia.
ARMA PREFERITA⋯› La Mazza Ferrata!
COLLOCAZIONE STORICA⋯› Un disperato fine millennio dove i Nerds rimorchiano con Internet.



Non c'è nulla di meglio di un paio di pantaloni flosci per andare a salvare una principessa.



PAGELLA SVILUPPATORE

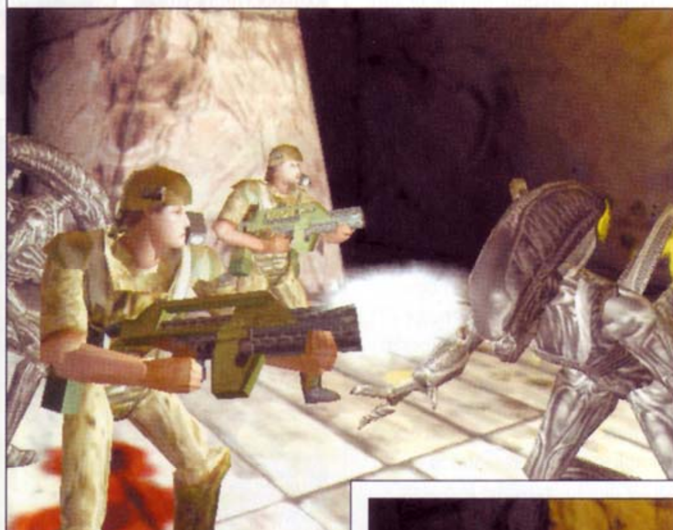


Alien vs. Predator

Meglio tardi (molto, molto tardi) che mai

Apparentemente sembra che la Fox stia veramente pensando di fare un film intitolato *Alien vs. Predator*. Questo potrebbe spiegare perché dopo anni dal suo annuncio, un gioco con lo stesso nome non è ancora giunto nei negozi. Qualunque sia la ragione, il ritardo non farà male, visto che nel frattempo i due titoli che danno nome al gioco sono invecchiati come il buon vino.

Come avrete sicuramente indovinato, *Alien vs. Predator* è uno sparatutto in prima persona che vi permette di calarvi nei panni del buon vecchio Alien (che ci è tanto caro), del bellicoso Predator o di un disperato umano messo in mezzo nella guerra fra gli altri due tipacci. David Stalker, produttore del gioco, ci spiega: "Stiamo mettendo tutti questi personaggi in un ambiente che assomigli il più possibile a quello dei film". Oltre a essere diverse graficamente, le tre specie hanno delle caratteristiche radicalmente differenti. Non è una questione di scegliere semplicemente un aspetto fisico, bisogna anche adattare il proprio metodo di gioco allo stile di combattimento di ciascun personaggio. Il Colonial Marine (che nei film di Alien è carne da macello), rappresenta il personaggio più semplice da utilizzare. Funziona un po' come il legionario di *Quake* o uno dei tanti personaggi visti in altri sparatutto in prima persona. L'arma principale è il Pulse Rifle, con lanciagranate. Inoltre disporrete anche del classico "motion tracker", cioè il dispositivo che vi consente di capire da che lato stia attaccando il nemico. La forza del marine consiste nell'essere in grado di utilizzare una grande varietà di armi contro il nemico. Se amate il movimento nascosto e l'idea di strap-





INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Fox Interactive
EDITORE →	Fox Interactive
DATA D'USCITA →	Inizio '99
SUPPORTO 3D →	Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Non riusciamo a immaginare due film migliori da cui trarre un gioco.

PUNTO INTERROGATIVO

Per soddisfare il pubblico non è sufficiente sfruttare il nome di un buon film... guardate *Rebellion*, per esempio.

PUNTO E BASTA·

Finalmente potete gridare ad alta voce tutte le battute del film che vi ricordate.

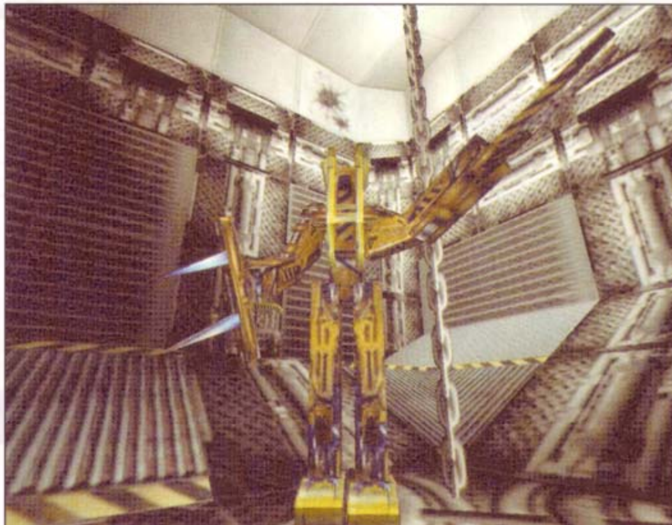


Viste le dimensioni di alcuni scarafaggi che girano qua per l'ufficio, la redazione di PCU sarebbe tranquillamente in grado di affrontare gli alieni.

Il produttore esecutivo D. Stalker ha detto che le nostre "Cinque Domande" sono troppo sceme...







Oh Cacchio! Ecco la mitica armatura con cui Ripley affronta la regina aliena... quand'è che esce questo gioco?!?

pare lo scalpo al nemico, allora il Predator è il vostro personaggio. Il suo stile di combattimento lo porterà a comportarsi da "cecchino". Sfrutterete la sua capacità di essere invisibile per colpire alle spalle i vari nemici. Infine c'è Alien, che a sentire Stalker è il più particolare dei tre. Come armi dispone solo di fauci, coda e artigli, ma saranno sufficienti per fare a pezzi gli avversari. Inoltre ogni volta che uccide qualcuno diventa sempre più forte. Ma le armi naturali dell'alieno non sono potenti come i cannoni dei suoi avversari. Per compensare questo problema, Alien è in grado di muoversi molto velocemente e di camminare anche sui muri. "I vostri nemici non sapranno neanche che stanno per morire. Non c'è nulla di bello come la prima volta che si affondano le fauci nella faccia del nemico", ci racconta quel pazzo sadico di Stalker. Solo questa affermazione però vale il prezzo del gioco.

Il motore grafico è del tutto particolare e consente perfino di camminare sui muri. La Fox, però, non seguirà le orme dei creatori di *Quake* o *Unreal* che hanno messo sul mercato il loro lavoro permettendo ad altri di realizzare giochi sfruttando quei motori. Dal punto di vista grafico, come potete vedere dalle varie foto, sembra che *Alien vs. Predator* sia particolarmente promettente. Il gioco in modalità singola offrirà una storia differente per ciascuna delle tre specie (questo significa che il divertimento è triplicato). Il multiplayer si prospetta estremamente interessante e permetterà a ciascuno di utilizzare il combattente che preferisce. "E' incredibile osservare come la gente tenda ad assumere le caratteristiche della specie con cui sta giocando. L'altro giorno, mentre andavo in mensa, sono passato accanto all'ufficio di un mio collega e l'ho visto cercare di arrampicarsi sul muro, soffiando e tirando fuori la lingua".

CINQUE DOMANDE

PRISCILLA BOURBONNAIS DELLA FOX SI E' TRAVESTITA PER CERCARE DI FARCI CREDERE DI ESSERE IL PRODUTTORE DAVID STALKER E RISPONDERE ALLE NOSTRE CINQUE DOMANDE.

D: CHI LO VINCEREBBE UN DUELLO TRA SADDAM E RIPLEY?
R: Ripley! Quella è pronta a prendere a calci chiunque!

D: CHE TIPO DI DOLCI TI PIACCIONO DI PIÙ?
R: Gli "smarties": dei cioccolatini ricoperti da una sottile cialda di zucchero.

D: HAI MAI PROVATO A POLVERIZZARE GLI SMARTIES E A SNIFFARLI?
R: Sì, sono fantastici. Lasciano tracce di cioccolata fresca sotto le narici per un effetto prolungato.

D: LA TECNICA DI "MOTION CAPTURE" CONSISTE NEL TROVARE UN ATTORE, FARGLI FARE LE MOSSE DEL PERSONAGGIO E POI RIPORTARLE IN 3D. ORA LA NOSTRA DOMANDA PRINCIPALE È: QUANTO È STATO DIFFICILE TROVARE UN ATTORE ALIENO?
R: E' stato abbastanza semplice, il problema è che si è mangiato tutti i tecnici.

D: PORTI SEMPRE IL REGGISENO SOPRA LA MAGLIETTA?
R: Solo dopo una massiccia dose di "smarties"!

GUERRA DI LICENZE

Alien vs. Predator potrebbe essere l'inizio di una nuova moda di giochi che vede a confronto personaggi provenienti da licenze differenti (e quindi già rivali di per sé).

I ROBINSON VS. OTTO SOTTO UN TETTO

LA TRAMA···> Due gruppi familiari estremamente simpatici entrano in conflitto per chi riesce a fare le battute più esilaranti. Una rutilante serie di gags che vi farà riconciliare con il suicidio!
CHI VINCE···> I Robinson all'inizio avranno la meglio grazie a delle battute talmente squallide che neanche Pippo Franco avrebbe mai immaginato. Alla fine Steve di *Otto Sotto un Tetto* avrà un'idea geniale: accendere lo stereo. Il richiamo del ritmo Rap farà finire tutto in una mega-danza.

I PUFFI VS. NIGHTMARE

LA TRAMA···> Gli orribili omini blu entrano nei sogni dei bambini trasformandoli in dei decerebrati capaci solo di intrecciare margherite. Per sconfiggere questa orrida minaccia, arriva quel gran bastardo di Freddy Krueger.
CHI VINCE···> Marmellata di Puffi per tutti! Il simpatico Freddy, già che ha preso il via, si occuperà anche di Cristina D'Avena e di tutta la banda di Bim Bum Bam!

BAYWATCH VS. GIOVANNONA

LA TRAMA···> Chi ha bisogno di una trama quando si hanno a disposizione un'infinità di ragazze seminude con tette gigantesche. L'unica cosa da fare è farle finire in acqua o sotto la doccia e il gioco è fatto!
CHI VINCE···> Finisce pari e il pubblico esulta!

Sarà molto difficile che il gioco non riesca a centrare il bersaglio. Due licenze sensazionali, un nuovo motore grafico potentissimo e un produttore con un nome così cazzuto sono delle ottime premesse per un grande successo.







Il predator mantiene sempre quel suo aspetto intimidatorio che lo ha reso tanto famoso.



PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO -

10
8
6
4
2

E CHI SONO QUESTI?

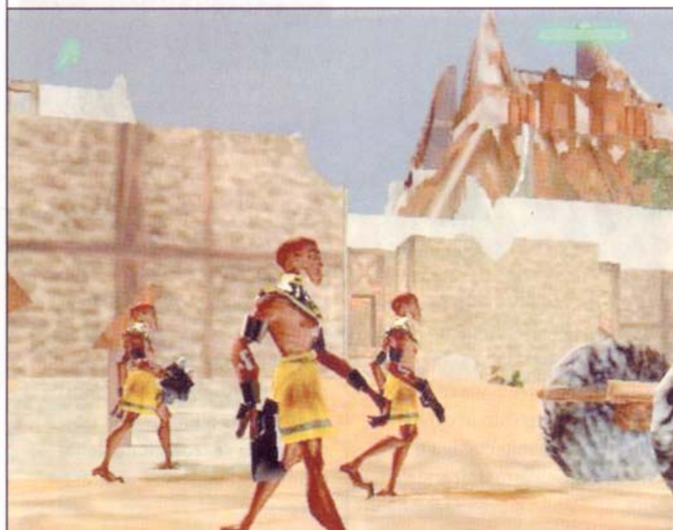
La Appeal fu fondata nel 1995 da tre tipi che avevano iniziato a lavorare sul C64 e sull'Amiga (compreso un gioco che si chiamava Unreal). Quando la Appeal fu fondata venne fatto un contratto con la Infogames e così nacque Outcast.

Outcast

E' francese, è basato sul motore Voxel e promette molto bene

All'European Computer Trade Show (ECTS) nel settembre del 1997, il gioco per PC che fece più scalpore fu *Outcast*. Messo bene in mostra su un grande schermo in grado di far risaltare i colori e le animazioni fluide dei personaggi, *Outcast* fu presentato come un gioco di azione in terza persona che non imitava *Tomb Raider*.

Vi calerete nei panni di Carter Slade e verrete spediti nel mondo alieno di Adelpha, dove dovrete cercare di fermare un esperimento scientifico in grado di distruggere la Terra. Tale missione comporta viaggi attraverso cinque mondi completamente differenti. La religione di Adelpha predice che un salvatore arriverà dal cielo, siete voi? Non necessariamente. Voi siete infatti arrivati attraverso un portale dimensionale insieme ad altre tre persone che sono misteriosamente svanite in quel lontano mondo alieno. Per offrire uno stile non lineare e una storia precisa, vi è data l'opportunità di gironzolare per i vari luoghi e di parlare con le persone che incontrate. "E' stato predisposto un meccanismo di apprendimento che si evolve con il passare delle missioni", spiega il produttore Jean Yves Patay. "Per esempio se il computer si accorge che andate bene in una missione che comporta saltare e correre, ve ne offrirà un'altra che richiederà abilità diverse". Le ambientazioni sono particolarmente suggestive: vedrete infatti il sole tramontare, noterete le ombre dei personaggi allungarsi man mano che scende la notte e vi perderete a guardare gli splendidi panorami di questo mondo alieno. Le azioni che compirete avranno un notevole effetto sulla reazione dei personaggi che vi circonderanno. Sparate a persone innocenti e le vedrete correre via. Se passeranno accanto ad altre persone sarà probabile che anche queste ultime comincino a scappare. Ciascun personaggio controllato dal computer ha una sua caratteristica emotiva, quindi se offendete qualcuno permaloso finirete per scatenare le sue ire e farvi attaccare.



Questi tipi sono esattori delle tasse armati che vengono a trovarvi... Niente di peggio.

INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Appeal
EDITORE →	Infogrames
DATA D'USCITA →	Primavera '99
SUPPORTO 3D →	Nessuno

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Gioco francese che combina buoni elementi di storia e una tecnologia originale.

PUNTO INTERROGATIVO

E' francese e usa la tecnologia Voxel, che in genere è un po' scadente.

PUNTO E BASTA

Ambienti dettagliati e un mondo dinamico e interessante.









La tecnologia Voxel offre grandi dettagli anche senza smussare gli angoli dei poligoni come consentirebbero le schede 3D.

CINQUE DOMANDE

VISTO CHE IL FRANCESE NON LO PARLIAMO, ABBIAMO FATTO PARLARE IL PRODUTTORE JEAN YVES PATAY IN UNA LINGUA CONOSCIUTA.

D: L'ACCELERAZIONE 3D E LA FUNZIONE MULTIPLAYER SONO LE CARATTERISTICHE PIÙ ALL'AVANGUARDIA DEL NOSTRO SETTORE, PENSATE CHE NON AVERLE SARÀ UN DISASTRO PER VOI?

R: Vogliamo creare un gioco in cui il giocatore possa immergersi in un mondo convincente. La soluzione 3D è quella più efficace? Non ci sembrava fosse così, e *Outcast* non può essere un multiplayer perché l'aspetto di avventura è fondamentale per il gioco. L'eroe in *Outcast* è il giocatore, che è anche il solo protagonista assoluto.

D: SENZA OFFESA, MA I GIOCHI FRANCESI HANNO LA FAMA DI ESSERE TUTTO FUMO E POCA SOSTANZA. PENSATE CHE IL VOSTRO GIOCO POSSA ESSERE DIVERSO?

R: Quello che dite dei giochi francesi è parzialmente vero. In Francia c'è la tendenza a cercare delle esperienze artistiche (per la gloria personale di chi le inventa), invece che creare delle vere avventure per il giocatore. Per questa ragione capita spesso che i film, i libri e i giochi francesi piacciano solo a poche persone (a volte solo ai parenti di chi li ha realizzati). Noi non abbiamo realizzato *Outcast* solo per dimostrare quanto siamo intellettuali, lo abbiamo fatto per far divertire e giocare le persone di tutto il mondo.

D: IL VOXEL È LA STRADA DEL FUTURO O È UN SISTEMA GRAFICO OBSOLETO E DESTINATO A UNA FINE IMMINENTE?

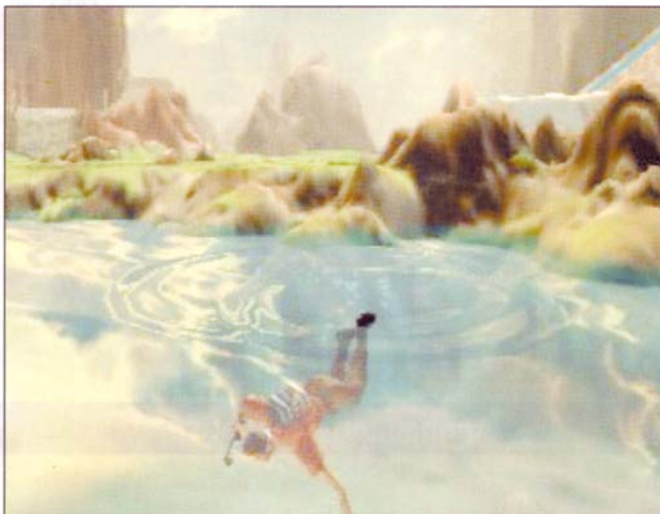
R: Il Voxel per i giochi è un sistema che permette di prendere le informazioni riguardanti il paesaggio e riportarle sullo schermo a una velocità impressionante. Quando la prossima generazione di poligoni sarà altrettanto rapida potremo pensare di utilizzarli.

D: COME SI FA A OFFENDERE LA MADRE DI UN FRANCESE IN MANIERA EFFICACE E RAPIDA?

R: Prova una di queste due:
1. Ta mère est tellement plate qu'on pourrait te la faxer.
2. Ta mère est tellement jaune que tout le monde l'appelle "taxi."

D: NON TI SEMBRA CHE QUEST'ULTIMA OFFENDEREBBE DI PIÙ LA MADRE DI UN CINESE?

R: Hai ragione.



Effetti di onde nell'acqua, creati dal software... molto impressionante!

Il motore di gioco tiene conto di tutto ciò che fate e farà mutare l'atteggiamento dei personaggi in base alle azioni che compite. Fortunatamente, la maggior parte degli indigeni non si offenderà se vi rifiutate di aiutarli, capiranno che c'è una missione più importante da compiere. Il motore di *Outcast* non sembra all'altezza, visivamente, degli ultimi gioielli della tecnica. Non offre supporto 3D, nessun componente multiplayer e basa tutta la sua forza sul (Aaaggghhhhhh!) Voxel. Quando gli oggetti sono ravvicinati, la loro caratteristica a quadratoni li rende piuttosto odiosi. Bisogna però ammettere che nei grandi panorami questa tecnologia riesce a creare immagini molto suggestive. I terreni Voxel hanno un ridotto numero di poligoni rispetto per esempio a *Tomb Raider*. In questo modo la Appeal è stata in grado di sfruttare il potenziale del processore principale per realizzare degli splendidi effetti speciali e delle animazioni particolarmente curate. Un dinosauro del livello paludoso è veramente spettacolare e si sposta con dei movimenti fluidi in grado di far risaltare la sua stazza. Tutto questo con l'utilizzo di solo 2500 poligoni! Molto impressionante. Oltre ai soliti enigmi, il gioco offre anche moltissima azione. Il vostro personaggio è infatti armato di dinamite, lanciafiamme, coltello, granate e molto altro ancora.

Sarà anche possibile potenziare le proprie armi per permettere loro di causare più danni o di sparare a ripetizione.

La Appeal spera di rendere *Outcast* una grande emozione "cinematografica". Usando la tastiera, il personaggio potrà essere spostato sulla mappa, mentre il joystick consentirà di muoverne il torso e gestire l'uso delle armi. Una colonna sonora di un'ora è stata predisposta per dare il massimo effetto epico all'azione. Il commento musicale è stato infatti eseguito dall'orchestra sinfonica di Mosca ed arricchito dal supporto di un coro di 24 elementi. I vari problemi iniziali (il gioco tendeva a bloccarsi spesso) sono stati risolti e gli scenari offriranno delle straordinarie opportunità di esplorazione. Gli effetti di onde nell'acqua, per esempio, sono straordinari. Le creature gigantesche che Slade incontrerà nel gioco sono state realizzate in maniera straordinaria. Ci riserviamo gli ultimi giudizi per la versione definitiva, ma questo è sicuramente uno di quei giochi che fa sbavare di più.

STILE CONTRO SOSTANZA

I giochi francesi sono il prodotto della visione artistica dei loro creatori e sembra che a nessuno importi il fatto che spesso sono delle ciofeche senza precedenti.

CITY OF LOST CHILDREN
PSYGNOSIS
Un incomprensibile film francese diventa un gioco d'avventura incredibilmente noioso e complicato.

HARDLINE
CRYO
Ecco i Francesi cimentarsi nei giochi d'azione con risultati disastrosi. Una serie di filmati precalcolati vi ammorbano in uno sparatutto poco flessibile.

ALONE IN THE DARK
INFOGRAMES
Tutta grafica e niente... Be', forse qui abbiamo torto perché questo è un gioco veramente bello (merde!).



Milla Jovovich

DARK EARTH
KALISTO
Scenari e lavoro artistico incredibili: in compenso la giocabilità è estremamente buona (merde!).

IL QUINTO ELEMENTO
KALISTO
Bello a vedersi, c'è Milla Jovovich al posto di Lara, ma la sostanza dov'è?





Guardate che panorami incredibili. Potete vedere il terreno perdersi oltre la linea dell'orizzonte senza un minimo di foschia.



PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO -

10 8 6 4 2

E QUESTI CHI SONO?

Shadow company è il primo gioco della Sinister Games. Questa società ha sede in America, nel ridente paesino di Chapel Hill nel Nord Carolina. Il suo fondatore è Paul Meegan e questo gioco verrà pubblicato dalla I. Magic. Lo sappiamo che non ve ne frega nulla di queste cose, ma noi dovevamo comunque riempire questo spazio.

Shadow Company

L'A-Team resterebbe impressionato

Qui a PC Ultra ci aspettiamo una sfilza di giochi stile *Rainbow Six*, che incorporino ambienti realistici e strategie di squadra. *Delta Force* della NovaLogic è un ottimo esempio di questo genere, mentre *Shadow Company* della Sinister cerca arrogantemente di aggiungere anche degli elementi innovativi. Questo titolo ha infatti molti punti in comune con il classico *Commandos* della Eidos, ma vi trasporta in un mondo estremamente reale e attuale come quello dei giochi citati precedentemente. Voi prenderete i comandi di un gruppo di forze speciali che devono intervenire nei punti più caldi del mondo. Per i patiti dei telefilm Anni '80, diciamo che il vostro gruppo è una specie di A-Team molto più incazzato. L'azione si svolge su una mappa completamente tridimensionale che può ruotare a vostro piacere. Potrete assegnare vari ordini alle vostre unità un po' come succede nei giochi stile *Dune 2000* e *Command & Conquer*. Il controllo dell'inquadratura è molto pratico. Potrete muovervi per la mappa spostando il mouse ai margini dello schermo. Tenendo premuto il pulsante destro, potete facilmente ruotare e zoomare a vostro piacere. In questo modo è molto semplice tenere sotto controllo le unità e le varie strutture di importanza tattica.

Il motore 3D permette al giocatore di sfruttare i rilievi del terreno. Sarete infatti in grado di utilizzare gli avvallamenti e le colline per sfuggire al fuoco nemico. Il designer Paul Meegan ci spiega: "Ovviamente per raggiungere la perfezione, il giocatore dovrà sfruttare al meglio il sistema dinamico di cambio inquadratura". Le unità 3D rendono l'azione realistica e offrono una grande flessibilità di animazione. Per esempio, un mercenario 3D che si accuccia quando gli sparano addosso, offre al nemico un bersaglio più ridotto. L'azione si svolgerà in luoghi come prigioni, piattaforme petroli-



INFORMAZIONI

SVILUPPO →	Sinister Games
EDITORE →	Interactive Magic
DATA D'USCITA →	Primavera '99
SUPPORTO 3D →	Direct3D

LIVELLO D'INTERESSE



INTERESSANTE · ECCITANTE · ESALTANTE

PUNTO ESCLAMATIVO

Gli ambienti realistici e il gioco di squadra sono temi emergenti nei giochi. *Shadow Company* li incorpora entrambi.

PUNTO INTERROGATIVO

La I-Magic non è esattamente nota per creare dei grandi successi in questo genere di giochi.

PUNTO E BASTA

Il motore del gioco ha grandissime potenzialità. Ora dovranno solo assicurarsi che anche il resto sia all'altezza.



Sul cortile dei terroristi spunta il sole, e la A-Team attacca.





Aiuto! Colonnello Sberla dove sei?





Terrorista del cavolo, vieni fuori che ti faccio vedere 'sto cannone!

fere e basi di sottomarini. Ciascuna campagna offre obiettivi multipli, alcuni essenziali, altri facoltativi. Dovrete portare a termine un sacco di azioni para-militari come il recupero di un ostaggio o la ricerca e la distruzione di un obiettivo. Ciascun membro della squadra (formata da 12 soldati), ha caratteristiche e abilità personali che meglio si adattano a un determinato tipo di missione. Una volta che sono morti, però, non possono più essere utilizzati. Una delle migliori caratteristiche di questo gioco è la possibilità di usare diversi tipi di veicoli. Durante le missioni prenderete i comandi di elicotteri, carri armati, jeep e battelli con cui potrete sparare comodamente agli avversari. "Stiamo cercando di ottenere un'interattività completa",spiega Meegan. "La nostra premessa base è: 'se lo vedi lo puoi usare'. Spesso il furto di uno dei mezzi è una condizione fondamentale per portare a termine una missione". Il Multiplayer includerà sia un'opzione per giocare in collaborazione, che una per combattere tutti contro tutti. Giocando in collaborazione si potranno distribuire i personaggi come già succedeva in *Commandos*. Si potrà inoltre giocare anche in 16 usando Internet o una rete LAN. Considerando l'altissima cura nei dettagli e la grande importanza strategica nel pianificare ogni missione, riteniamo che questo gioco possa attirare sia i fan della strategia in tempo reale, che gli amanti di *Rainbow Six*. Il tempo ci dirà se avevamo ragione!



CINQUE DOMANDE

PAUL MEEGAN, DESIGNER DELLA SINISTER GAMES, A DIRE IL VERO CI HA SPAVENTATI.

D: COME EVITERETE LA MALEDIZIONE CHE HA COLPITO TUTTI I GIOCHI CON LA PAROLA "SHADOW" NEL TITOLO?
R: Visto che tutti i giochi con la parola "Company" nel titolo vanno benissimo, alla fine credo che ci andremo pari.

D: ALLORA QUALI SONO STATE LE FONTI DI ISPIRAZIONE PER QUESTO GIOCO?
R: Iniziammo il progetto prima che i contenuti di *Commandos*, *Rainbow Six* e *Jagged Alliance 2* venissero divulgati. Quindi avevamo solo roba precedente a cui ispirarci. Una vera squadra di mercenari sudafricani, per esempio.

D: QUANTE CITAZIONI NASCOSTE SI POSSONO TROVARE NEL GIOCO?
R: Cercate il Generale Lee di Hazard, KITT di Supercar, il van dell'A-Team e Leigh della I-Magic.

D: QUALI GIOCHI NON VEDI L'ORA DI PROVARE OLTRE IL TUO?
R: Boccia la Chioccia, Gino Pilotino, Dig Dug, Quake III e roba simile.

D: QUANTI EX-ANTI TERRORISTI SONO STATI INGAGGIATI NELLA VOSTRA SQUADRA DI SVILUPPO?
R: "ANTI"-terroristi?

EPISODI DELL'A-TEAM

Per chi non si ricorda questo spettacolare telefilm degli Anni '80, eccovi un sunto delle varie trame riciclate che hanno caratterizzato i 5 anni di questa serie:

1. L'A-Team viene assoldato da un membro barbuto di una minoranza etnica per salvare la figlia di qualcuno.

2. L'A-Team fa fuggire Murdock da un ospedale psichiatrico (come sempre ciò implica l'uso di un elicottero e di travestimenti).

3. 40.000 caricatori vengono sparati e NESSUNO sanguina.

4. La Jeep di un cattivo va fuori strada rotolando su se stessa, ma la macchina da presa resta abbastanza a lungo sull'inquadratura per mostrarci che, in fondo, non si sono fatti niente.

5. Sberla rimorchia una bella gnocca e poi entrambi vengono presi in ostaggio senza guastarsi le acconciature.

6. La squadra costruisce un trattore corazzato o un autobus della scuola corazzato (dipende dal budget) che procede a castigare le jeep e i carri armati dei cattivi.

7. Hannibal dice: "Vado pazzo per i piani ben riusciti", dopo che P.E. aveva fatto tutto il lavoro.

Tutti noi abbiamo amato questa serie.





In certe occasioni sarà necessario fare ricorso all'artiglieria pesante.

Nel 75° episodio, uno dei personaggi partecipa alla versione americana de "La Ruota della Fortuna"

RECENSIONI

FINALMENTE...

E' iniziato un nuovo anno! Come sempre in questo periodo le software house tirano fuori tutti i titoli che finora erano stati rimandati per non uscire nell'affollato periodo natalizio. Con gli scaffali dei negozi pieni di gigantesche scatole colorate, non è mai facile decidere per quali giochi spendere soldi! Ora, basta! Non ne possiamo più di vedervi buttare i soldi in schifezze improponibili. Basta guardare queste pagine per trovare le recensioni più oneste, accurate e leggermente disordinate che possiate leggere. *Blood2, Sin, Delta Force* ce l'hanno fatta mentre *Trespasser, Space Bunnies Must Die* e *Test Drive 5* hanno dovuto affrontare l'ira della redazione di PCU .Non condividete le nostre votazioni? Mandate un e-mail a playpres@uni.net e noi la cestineremo senza neanche leggerla.



Queste immagini non riescono a salvare *Trespasser*.

BASTA DUBBI

Visto che logicamente ci focalizziamo sui titoli più importanti, è chiaro che non abbiamo la possibilità di recensire ogni gioco che esce per PC. Per questa ragione eccovi in poche parole la nostra opinione su dei giochi che non abbiamo recensito.

GIOCO	COMMENTO
REDJACK: REVENGE OF THE BRETHREN	Meglio guardare Fiorello in TV
MIG-29 FULCRUM	Lasciatelo volare via
APOLLO18	Pesante + Profondo = Buonanotte!
THE ROBOT CLUB	Non vogliamo assolutamente far parte di questo Club sconosciuto...

NUMERI CHE CONTANO

- **10** — Senza difetti. Perfetto! Meglio di quel sogno erotico con Anna Falchi e Alessia Merz
- **9** — Un vero classico. Un gioco eccellente che vale i soldi spesi .
- **8** — Un gran gioco con alcuni piccoli difetti non importanti ai fini del divertimento .
- **7** — Un gioco buono a cui manca quell'idea in più per renderlo veramente imperdibile.
- **6** — Un gioco che si alza sopra la media grazie allo stile o alla giocabilità.
- **5** — Mediocre! Questo gioco non ha alcun difetto particolare se non quello di essere banale.
- **4** — Un gioco non propriamente orribile, ma comunque tendente allo schifo.
- **3** — Ok, in questo gioco forse ci sarà qualche elemento valido, comunque è una schifezza.
- **2** — Orrore! Tenetevi alla larga da questa immondizia, a meno che non vi piaccia bere l'acqua del cesso.
- **1** — Completa merda! In altre parole fa davvero ma davvero schifo.

KILLER GAME



Qualsiasi titolo che riceve un voto tra 9 e 10 può fregiarsi di questa prestigiosa onorificenza. Quando vedete il marchio **PCU** Killer Game, sapete che quello è un gioco da acquistare. Solo i veri classici si meritano questo stato di elite, quindi non lo vedrete molto spesso.

SUICIDIO



Se esiste un marchio per i giochi davvero belli, allora è necessario farne uno per quelli schifosi. Per gudagnarsi questo infamante bollino, bisogna riuscire a prendere 1 o 2.State alla larga da questi giochi a tutti i costi o non siete degni di acquistare **PCU**.

PERIFERICHE NECESSARIE > >

Questa serie di simboli vi aiuteranno a capire quali sono le periferiche necessarie per giocare alla grande con i vari titoli recensiti. Sono inclusi solo gli accessori che realmente migliorano l'esperienza di gioco; essere solo compatibile non è abbastanza. Se non vedete nessuna icona, allora quella particolare espansione non serve a molto su quel gioco .

 TILT

 SUONO 3D

 GAMEPAD

 MULTIPLAYER

 VOLANTE

 FORCE FEEDBACK

 JOYSTICK

PRESTAZIONI 3D > >

Questo sistema di votazione serve per valutare le prestazioni del gioco sulla vostra scheda acceleratrice 3D. Ogni titolo viene provato sulle quattro schede 3D più importanti per renderci conto quali sono le reali differenze di prestazione. Basiamo le nostre votazioni sulla risoluzione grafica, sulla fluidità d'animazione e sulle prestazioni generali in modo da darvi un'idea di come girerà il gioco sulla vostra scheda 3D .

(nota:Le prestazioni possono variare a seconda della marca della scheda e dalla configurazione del vostro sistema)

PRESTAZIONI 3D

TIPO PROCESSORE 3D

1	2	3
Nessuna differenza sostanziale rispetto ai computer senza schede acceleratrici	Si notano alcuni miglioramenti che giustificano i soldi che avete speso per la scheda 3D	Questo è ciò per cui esistono le schede 3D. Vengono sfruttati tutti gli effetti speciali e la fluidità d'animazione è incredibile.

VOTAZIONI > >

La nostra scala di valori va da 1 a 10! Niente punti decimali o niente oscure percentuali, ma solo un voto diretto che va subito al punto .Prima di recensire i giochi, li proviamo per molte ore testandoli su sistemi differenti e con diverse schede 3D. Per essere più obbiettivi, tutti i nostri redattori provano addirittura i giochi sotto l'influenza di varie droghe e alcolici. Alla fine diamo un voto drastico e assolutamente irrevocabile. Noi amiamo i videogiochi e cerchiamo sempre di trovare il lato positivo, ma se ci troviamo di fronte a un mucchio di rifiuti non nasconderemo la nostra rabbia dietro simpatiche frasi di circostanza e non permetteremo ai nostri lettori di sprecare i loro soldi. Nelle nostre recensioni potrete contare sull'onestà, su un analisi completa e magari anche su qualche risata. E se qualche software house si offende, sono solo problemi loro!

GRAFICA

Qualità del rendering, fluidità d'animazione ed effetti speciali usati contribuiscono a creare un'esperienza di gioco sempre più coinvolgente.

SUONO

Effetti sonori e musica appropriata sono capaci di trasformare un buon gioco in un grande gioco.

LONGEVITA'

Per quanto tempo sarete occupati a giocare con questo titolo?
Più lungo è, più gusto c'è!

DESIGN

La spina dorsale del gioco. Qui misuriamo la validità dell'idea dietro la creazione dei personaggi, delle armi, dei livelli e delle missioni .

PUNTEGGIO



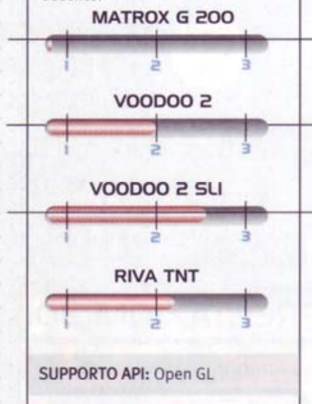
SVILUPPO ---> Ritual Entertainment	
PRODOTTO ---> Activision	
REQUISITI ---> P166, 32MB ram, Cd-Rom 4x, 50Mb su disco rigido	
IDEALE ---> P2 400, 64MB ram, Voodoo 2 Sli, 600Mb su disco rigido	

Sin

Il motore di *Quake II* sfruttato per le curve di una gnocca

PRESTAZIONI 3D

Come *Quake II*, anche *Sin* è compatibile solo con OpenGL. Attualmente i driver OpenGL per Voodoo2 lasciano molto a desiderare, quindi una scheda TNT rimane la soluzione migliore. Comunque niente è meglio di due Voodoo2 in SLI. Qualsiasi acceleratore che supporti l'OpenGL contribuisce a migliorare la grafica del gioco. Decisamente accettabile su ogni computer con una configurazione decente.



SUPPORTO API: Open GL

Dopo quel cafone di Duke, ecco un altro eroe tutto parolacce e muscoli, il colonnello John Blade. Questo cazzutissimo tutore della legge è il protagonista dell'ennesimo sparatutto in soggettiva basato sul motore di *Quake II*. *Sin*, che in inglese vuole dire "peccato" (in senso biblico), vi permette di affrontare una pericolosa banda di terroristi capitanata da una sventola vestita come una prostituta. La modalità per giocatore singolo è piuttosto divertente, ma non cambierà sicuramente la vostra concezione della vita. Il design dei livelli è accettabile e le armi sono particolarmente divertenti da usare nel multiplayer. Ci sono tutti gli elementi per esaltare l'intera redazione di PCU, come una donna procace da sottomettere, armi devastanti e una modalità Deathmatch decisamente divertente.
La grafica è piuttosto buona (texture a 16bit) e ci sono molte situazioni differenti da affrontare. L'azione frenetica e le costanti battutine di John Blade conferiscono a Sin un'atmosfera tipica da film d'azione. La sensazione di "realismo" è ulteriormente rafforzata dalle ambientazioni in cui vi trovate a combattere (una diga, piattaforma petrolifera, un laboratorio chimico, strade di città e una banca). In ogni livello troverete numerosi oggetti con cui dovrete interagire per poter proseguire nella missione. Per esempio, potrete utilizzare i vari terminali che trovate e addirittura impartirgli alcuni comandi DOS.
Nella modalità a singolo giocatore i livelli sono collegati tra loro da una serie di eventi che narrano l'evoluzione della storia che fa da sfondo all'azione. All'inizio la grafica è piuttosto accattivante e offre paesaggi coinvolgenti e molto originali. I livelli di metà gioco prendono però una brutta piega, con mancanza di originalità e di locazioni interessanti. Fortunatamente, il gioco finisce molto bene con un terzo atto fatto di bellissimi livelli, inclusa una sequenza nella giungla e uno scenario in un castello che finisce nell'inevitabile scontro finale. Ed è proprio l'ultimo nemico del gioco che ci offre la sorpresa più grande di *Sin*. A differenza di altri titoli simili usciti recentemente, qui non dovrete affrontare il solito mostro deforme, ma una specie di ex-coniglietta di Playboy cattiva come Crudelia DeMon! Elexis Sinclair è sicuramente l'av-









I nemici che dovrete affrontare durante il gioco sono decisamente vari. Si va da strane mutazioni genetiche fino a terroriste dal seno spropositato. Peccato che tutto sia rovinato da un'intelligenza artificiale decisamente penosa.







Con *Sin* avrete collezionato un numero di vittime superiori a quelle dei tre film di Rambo. Una delle cose più divertenti rimane il classico colpo alla testa col fucile da cecchino (sicuramente il miglior fucile da cecchino visto finora in un gioco).

versario più innovativo visto negli ultimi sparatutto in soggettiva, soprattutto per le sue notevoli bombe.
Combatterete attraverso questi livelli con un arsenale ben bilanciato di 10 armi. A parte le solite pistole, il fucile, la mitragliatrice e il lanciarazzi, disporrete anche di mine spider, di un cannone al plasma e un cannone a energia ricaricabile che ha una devastante potenza distruttiva. Poi c'è il fucile da cecchino che ormai è diventato quasi obbligatorio in questo genere di giochi. Quello di *Sin* è forse il miglior fucile che abbiamo mai provato (per sapere altro sulle armi di Sin, guardate la guida di questo mese).
E arriviamo al multiplayer senza particolari introduzioni. Il Deathmatch di *Sin* è stato realizzato con grande attenzione e cura del particolare. Alcune delle arene sono davvero ben fatte e le armi sono state bilanciate perfettamente. Anche per quel che riguarda il multiplayer, *Sin* sfrutta lo stesso motore di *Quake II*, che è davvero un ottimo punto di partenza. Da quanto abbiamo potuto constatare, potrete avere una buona esperienza di gioco on-line anche con un modem a 28.800kbps. Come abbiamo già accennato, la maggior parte dei 10 livelli creati per il multiplayer sono davvero incredibili. Qui in redazione siamo tutti rimasti affascinati da Zee Bookcase, un'ambientazione così non si era mai vista prima. Come già succedeva in *Quake II*, anche qui potrete utilizzare i livelli del gioco normale anche nel Deathmatch.
Il gioco comunque ha i suoi problemi. I tempi di caricamento sono estremamente lunghi (10 volte in più di *Quake II* e *Unreal*), soprattutto se non avete fatto l'installazione da 600MB. Inoltre i salvataggi sono davvero enormi e possono arrivare a occupare anche 17mega!
Un altro imperdonabile difetto è l'intelligenza artificiale che fa schifo. I nemici vagano senza senso come i redattori di PCU il lunedì mattina. Li vedrete correre in circolo e bloccarsi improvvisamente senza apparente ragione e in generale comportarsi da imbecilli. Questo è davvero un peccato anche perché compromette quell'impostazione "realistica" che è alla base del gioco. Inoltre ci sono anche alcuni bug nel passaggio tra un livello e l'altro.
E' davvero una vergogna che le richieste hardware e l'intelligenza artificiale squallida impediscano a *Sin* di guadagnarsi il bollino di Killing Game Award.



GRAFICA

Quake II con texture a 16bit e paesaggi più dettagliati.

SUONO

Buoni gli effetti, dialoghi noiosi e musiche appena sopra la media.

LONGEVITA'

Il gioco in singolo è abbastanza lungo e il multiplayer vi farà giocare per molto tempo.

DESIGN

Alcuni livelli sono un po' squallidi e l'atmosfera da film d'azione è troppo forzata.

PUNTEGGIO



O.K.

- Ottimo multiplayer
- Presentazione pulita
- Elexis Sinclair

K.O.



- Pessima intelligenza artificiale
- L'atmosfera non funziona
- Tempi di caricamento troppo lunghi

PECCATORI


Giuliano Ferrara

GOLA → Giuliano Ferrara
AVIDITA' → Leonardo di Caprio
IRA → Vittorio Sgarbi
LUSSURIA → Gianni Boncompagni
INVIDIA → Afef
PIGRIZIA → I redattori di PCUltra
SUPERBIA → Praticamente chiunque





SVILUPPO ···> DreamWorks	
PRODOTTO ···> Electronic Arts	
REQUISITI ···> P166, 64MB ram, 4x CD-Rom, 50MB di spazio libero su disco rigido	
IDEALE ···> P333, acceleratore AGP 2D/3D (Intel i740 o Riva TNT), 128MB ram, infinita pazienza	

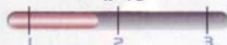
Trespasser

Come rovinare una buona idea per un gioco

PRESTAZIONI 3D

Trespasser non sfrutta al meglio le schede 3D. Anche se non disponete di un acceleratore grafico, il gioco ha più o meno le stesse prestazioni. La miglior configurazione per questo titolo è un processore veloce (e intendiamo davvero veloce!) e una scheda grafica AGP. La i740 o la TNT vanno meglio della Voodoo2, ma non aspettatevi comunque dei miracoli.

I740



VOODOO 2



VOODOO 2 SLI



RIVA TNT



SUPPORTO API : Direct3D

Questo dettagliato resoconto è stato scritto durante una partita a *Trespasser*. Questo stile di recensione poco ortodosso è stato adottato per farvi capire come le buone premesse del gioco svaniscano tristemente in una bolla di sapone.

···> TRESPASSER GIORNO UNO: QUALCOSA NON VA

Quando il nostro postino, visibilmente alcolizzato, ci ha consegnato *Trespasser*, in redazione tutti ci siamo fiondati sul computer per provare questo attesissimo sparatutto. Dopo le immagini che la Dreamworks ci aveva mostrato, tutti noi avevamo delle grosse aspettative. Ora finalmente avremmo potuto vedere se le promesse erano state mantenute. Dopo esserci goduti l'ottima introduzione, tutti noi fremevamo per poter dare la caccia a qualche grosso rettile.

Quando siamo andati nelle opzioni per settare il solito sistema di controllo "Quake-standard", abbiamo trovato uno strano comando relativo alla rotazione del polso. Dopo un attimo di smarrimento ci siamo tranquillizzati pensando che la simpatica opzione servisse per prendere a schiaffi i dinosauri o qualcosa del genere (come il grande Bud Spencer!). Finita questa prima operazione, siamo andati nel menu per l'impostazione della risoluzione. Tragedia... non c'è possibilità di andare a 1024 x 768! Neanche con due Voodoo2 SLI!

···> LA MIA VITA CON LE TETTE

Dopo aver accettato la risoluzione di 800 x 600 abbiamo cominciato a girare per la giungla fluttuante... aspettate un dannato minuto. La giungla si presume che non fluttui, ma neanche gli alberi dovrebbero galleggiare a mezz'aria e il gioco non dovrebbe scendere sotto i 20 fotogrammi al secondo con un PII 333, una TNT e due Voodoo2. Mentre iniziavano le imprecazioni, ci siamo accorti che l'indicatore d'energia sta sulla tetta sinistra... aspettate un secondo, il personaggio ha le tette?!? Woohoo! I 30 minuti seguenti li abbiamo usati per guardarci le tette. Finita l'emozione per le due morbide protuberanze abbiamo iniziato a provare "l'innovativo" sistema di controllo. In una parola, fa pena (OK, due parole - scusate). Il metodo di comando semplice e intuitivo tipico di questi giochi è stato





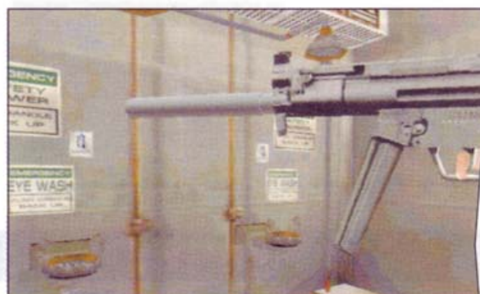








Jurassik Park è l'unico posto al mondo in cui un paio di tette così non sono di nessun aiuto. I dinosauri non sembrano interessati a ciò che mangiano. Meno male che le bestie preistoriche sono facili da uccidere o questo gioco avrebbe potuto essere anche divertente.







Una semplice buca è molto più pericolosa di un T-Rex.

CONTROFIGURE









L'unica parte del vostro personaggio che vedete durante il gioco sono le tette! Nel caso Spielberg decidesse di farne un film, noi abbiamo già qualche suggerimento sull'attrice.

CHI⇢ Anna Falchi
COSA⇢ Un fisico prorompente in grado di non far notare le carenze recitative.
PERCHÉ⇢ Due grosse ragioni verificabili sui molti calendari che la ritraggono.

CHI⇢ Jenny Mcarthy
COSA⇢ Dopo che ha presentato i premi di MTV, Internet è stata inondata da siti a lei dedicati.
PERCHÉ⇢ Ma l'avete vista bene?!?!,

CHI⇢ Bisteccone Galeazzi
COSA⇢ La sua stazza gli fornisce un seno di dimensioni spropositate. BRRR...
PERCHÉ⇢ Il suo ingaggio non deve essere molto elevato. Se la produzione risparmia, magari ci potrebbero essere degli effetti speciali migliori.

CHI⇢ Carmen Di Pietro
COSA⇢ La moglie dell'ultra ottantenne Paternostro deve in qualche modo passare il tempo.
PERCHÉ⇢ Le sue tette esplosive (una le era scoppiata in aero) sarebbero un'arma devastante per fermare i lucertoloni.

sostituito con un complicatissimo sistema di controllo della mano virtuale. Una vera pena.

⇢ FINALMENTE ARMI E DINOSAURI

Alla fine abbiamo lasciato perdere il sistema di controllo e ci siamo lanciati nell'avventura. Finalmente dopo pochi passi ci troviamo di fronte a due brontosauri che camminano scuotendo tutto il terreno con il loro peso. Le animazioni splendide e la splendida pelle dei dinosauri iper-dettagliata ci aveva quasi fatto dimenticare i problemi grafici riscontrati in precedenza. Dopo alcuni inutili tentativi di uccidere le due pacifiche creature, siamo andati avanti verso il mio primo vero scontro con un dinosauro affamato. Un colpo di mazza da baseball sulla testa e il dinosauro giaceva per terra in una pozza di sangue.
Il modello fisico estremamente realistico ci ha permesso di fare cose inutili ma divertenti, come girare il corpo dei dinosauri morti, spostare casse, deporre tavole di legno e altre cose simili. Se detto così vi sembra divertente, sappiate che in realtà è una vera noia. A volte il realismo non è la scelta migliore. Colpire i nemici da più di un passo di distanza è completamente inutile, non importa che arma "realistica" abbiate usato. Inoltre, dopo aver capito i metodi di attacco dei Raptor e del T-Rex, il gioco è diventato subito una vera palla! Pensate che in *Trespasser* è molto più facile morire perché si cade da una zona rialzata piuttosto che per l'assalto di un lucertolone. Ridicolo.

⇢ DOVE HO MESSO QUELLA CHIAVE?

Forse l'elemento più tragico di *Trespasser* è che nonostante "l'innovazione", alla fine si tratta di un *Wolfenstein* senza azione. Ancora una volta dovete trovare delle chiavi per andare avanti nel livello. Questo vuol dire che l'unico scopo della vostra missione è trovare una stupida chiave per passare al livello successivo.
Visto che quei mattacchioni dei programmatori hanno pensato a un modello fisico estremamente realistico, perché non ci hanno dato la possibilità di sfondare la porta a colpi di fucile? Inoltre noi non siamo riusciti a capire perché i sistemi di sicurezza funzionano nonostante l'energia e i telefoni siano inattivi? Oh aspettate, c'è dell'altro. Potete solo portare due oggetti per volta. Quindi se volete portare un disco del computer e una chiave, dovrete andare in giro disarmati. Peggio ancora, dovrete tenere almeno un oggetto in mano e ogni volta che provate ad aprire una porta, l'oggetto cade. Frustrante.

⇢ IL VIAGGIO FINALE

Alla fine della prova la redazione era nel lutto più nero! E' facile qualificare il nuovo modello fisico e l'animazione a scheletro dei dinosauri come "rivoluzionari", ma secondo la nostra opinione *Trespasser* rappresenta un passo indietro rispetto alla concorrenza. Caro Spielberg, questa volta hai toppato.



GRAFICA

Le foto sembrano incredibili, ma non fatevi ingannare.

SUONO

Le musiche e gli effetti sono professionali ed evocativi.

LONGEVITA'

Si uccidono sempre gli stessi dinosauri. Potrebbe essere più vario.

DESIGN

Ottimo per l'idea, scarso per la realizzazione.

PUNTEGGIO



+ O.K.

- Sparare ai dinosauri
- Avete le tette
- Stupende le animazioni dei dinosauri

K.O. –

- Sistema di controllo ultra-complicato
- Il tipo di gioco trova-la-chiave sta diventando davvero vecchio
- Troppo frustrante!

SVILUPPO ⟶ Psygnosis
PRODOTTO ⟶ Psygnosis
REQUISITI ⟶ P133, 16MB ram, 4x Cd-rom, 1MB di spazio su disco rigido, scheda grafica PCI da 2MB
IDEALE ⟶ P233, 64MB ram, scheda acceleratrice 3D

Global Domination

Riscaldate le Atomiche

PRESTAZIONI 3D

Una scheda acceleratrice non è obbligatoria per potersi godere questo gioco, l'unico beneficio reale che può darvi sono delle esplosioni più realistiche. Nel caso ne siate sprovvisti, assicuratevi di avere un computer piuttosto potente. In fondo questo gioco non ha poi così tanti poligoni da muovere su schermo.

VOODOO 2



VOODOO I



MATROX G200



RIVA TNT



SUPPORTO API: Direct3D

GLOBAL MEDIA



Dr. Stranamore

Ecco qualche riferimento colto che farà la felicità dei lettori più intellettuali:

DR. STRANAMORE
Peter Seller aggiunge il suo tocco particolare a questo film che prende in giro la guerra in modo estremamente intelligente. **ATTENZIONE**⟶ potrebbe offendere i simpatizzanti nazisti.

MIRACLE MILE
Domanda⟶ Una sera passeggiando per Hollywood Boulevard rispondete a un telefono a pagamento e scoprite che Ivan ha appena lanciato l'atomica... cosa fate?

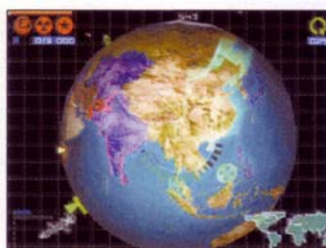
LEVEL 7
(di MORDECAI ROSHWALD)
Questo squallido romanzo degli Anni '50 dovrebbe essere reso obbligatorio a chiunque voglia costruire un rifugio antiatomico.

NON HO LA BOCCA MA DEVO URLARE
(di HARLAN ELLISON)
Un supercomputer maniacale e misantropo inizia una guerra per sbarazzarsi degli esseri umani. Raggiunto il suo scopo, l'orrida macchina tiene in vita cinque anime sfortunate torturandole.

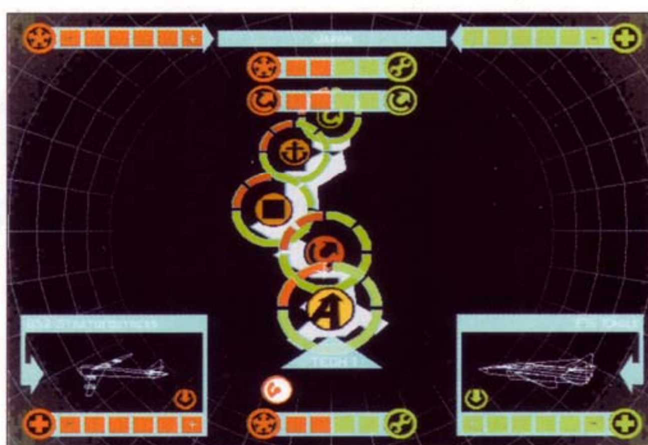
Questo gioco, o qualcosa di molto simile, sarebbe dovuto uscire molto tempo fa. *Global Domination* ha un look bello, tecnologico, quasi ingannevole, con icone criptiche, tracce colorate e altri effetti visivi tipici da discoteca di tendenza. Ancora una volta ci troviamo di fronte a un gioco di strategia in tempo reale, ma questa volta sullo schermo non vedrete i soliti omini e carri armati e non dovrete recuperare materiali per produrre nuove armi.
L'intero pianeta Terra (che può essere ruotato col mouse) rappresenta la mappa del gioco. Dopo che avrete scelto con chi schierarvi, potrete iniziare a invadere, controllare, spiare, bombardare a tappeto, destabilizzare, colpire con armi nucleari o biochimiche. Tutto questo vi sarà utile per spazzare via le varie nazioni che vi infastidiscono.
In pratica voi interpretate il ruolo di un membro di un'agenzia extranazionale (la Universal Tactical Response Agency o ULTRA, se preferite), incaricato di mantenere un qualche controllo sul caos di post-millennio.
Come membro di questa organizzazione di elite per la pace, sparerete missili a qualche superpotenza troppo volenterosa, porrete fine alla rivoluzione sud americana o eliminerete le dittature orientali che vi danno fastidio. Per ogni rapido click del mouse, sarete immediatamente ricompensati con il lancio di qualche arma veloce, ma non troppo efficace, in grado di tenere a bada il nemico per un po'. Tenere premuto più a lungo il pulsante del mouse ritarda il vostro attacco, ma vi consente di potenziare le vostre armi per causare danni più grandi (e di maggior durata). La strategia si riduce solo nel decidere la velocità e la potenza degli attacchi che sferrate contro i vostri avversari. Detto così sembra semplice, ma in realtà le cose sono piuttosto complicate e divertenti, soprattutto se giocate in rete LAN.
Ciò che avete alla fine è una guerra totale, con bombardieri che girano in volo, missili tattici che si incrociano, esplosioni abbaglianti, scoppi di energia e funghi atomici che sorgono ovunque. L'azione frenetica e confusa potrebbe disturbare gli strateghi più tradizionali (quelli che se non hanno i turni si sentono subito male). Questo gioco è consigliato ai più guerrafondai tra voi. Se la distruzione totale del pianeta è sempre stata la vostra passione, allora vi divertirete con *Global Domination*.



Sì! E' un B-52, ma purtroppo non potrete pilotarlo direttamente. Vita ingiusta!



Sulla mappa potrete recuperare molti power-up in grado di offrirvi vari potenziamenti.



Che parte del Giappone ti piacerebbe distruggere oggi? I silos da difesa? I punti di raccolta delle risorse? La Nintendo?

GRAFICA
Eccellente! Pulita, colorata e con decenti scene d'intermezzo.

SUONO
Colonna sonora da orchestra, molte esplosioni e un sonoro che lascia il segno nella giocabilità.

LONGEVITA'
Il gioco richiede una strategia perfetta e una certa velocità. L'editor di scenari è un'aggiunta gradita.

DESIGN
Un originale punto di vista nel mondo degli strategici in tempo reale, anche se un po' confusionario.

PUNTEGGIO 8

O.K.
- Grafica pulita e interfaccia funzionale
- Un disperato tentativo di fare qualcosa di nuovo
- Si può bombardare anche la Francia

K.O.
- La modalità più semplice può risultare troppo difficile
- Non si può giocare su Internet
- Non ci sono bonus speciali se bombardate la Francia

SVILUPPO ---} Micro Forte	
PRODOTTO ---} Ripcord	
REQUISITI ---} P120, 16MB RAM, 150MB su Disco Rigido 4X CD-ROM	
IDEALE ---} P166, 32MB RAM, 8X CD-ROM, Scheda Audio 16-bit	

Enemy Infestation

Caccia All'Insettone Alieno

PRESTAZIONI 3D

Enemy Infestation è imbottito di dettagli: piccoli coloni, minuscoli utensili domestici e naturalmente alieni di proporzioni altrettanto ridotte. A volte è un po' difficile riconoscere gli uni dagli altri. Comunque il gioco non richiede scheda 3D, quindi i più taccagni fra voi saranno contenti.

SEPARATI ALLA NASCITÀ?

THE AWFUL GREEN THINGS FROM OUTER SPACE (LE ORRIBILI COSE VERDI DALLO SPAZIO ESTERNO)
PREMESSA---} Alieni maligni, stadi di crescita, armi con vari effetti casuali.
ESEMPIO DI EFFETTI DELLE ARMI---} Rimpicciolimento, crescita, morte, frammentazione.
ESEMPI DI OGGETTI---} Estintore, coltello da cucina, fiamma ossidrica.

ENEMY INFESTATION
PREMESSA---} Alieni maligni, stadi di crescita, armi con vari effetti casuali.
ESEMPIO DI EFFETTI DELLE ARMI---} Rimpicciolimento, crescita, morte, moltiplicazione.
ESEMPI DI OGGETTI---} Estintore, mannaia, torcia laser, telecomando.





Graficamente il gioco è proprio così... ma più grande e vario!

Qualcuno potrebbe ritenere inopportuno iniziare una recensione parlando di un altro gioco. Eppure *The Awful Green Things From Outer Space* era un piccolo gioco da tavolo costituito da pezzetti di cartoncino e una piccola mappa. Il gioco riguardava la storia dell'astronave Znutar e del suo sfigato equipaggio. Gli effetti delle armi venivano estratti a sorte da partita a partita. Non si sapeva mai che cacchio di effetto si aveva ogni volta che si premeva il pulsante. Inoltre si potevano anche usare delle simpatiche bombe termonucleari in grado di eliminare tutti gli schifosissimi alieni che infestavano una stanza.

Enemy Infestation sembra essere la versione digitale di quel gioco da tavola. Forse l'intenzione dei programmatori era dare vita a qualcosa di estremamente coinvolgente e drammatico. In realtà ne viene fuori un gioco pieno di involontari spunti comici. L'inquadratura isometrica ci ricorda molto quella di *Diablo*, e ci mostra le disavventure di una colonia planetaria popolata da soldati, dottori, biologi, robot, medici e molti altri ancora. Ogni personaggio del gioco ha una sua personalità. Per ognuno potrete accedere a una scheda che vi mostra la sua foto, le sue statistiche, il carattere e il lavoro che svolge. Con il vostro fidato mouse potrete farlo muovere per la mappa, fargli raccogliere diversi oggetti (come un telecomando TV, uno spray per capelli o un estintore) e gli potrete far utilizzare vari tipi di armi (che vanno da quelle che sparano su bersagli singoli fino a quelle per distruzione di massa). Gli effetti delle vostre armi sul nemico possono variare casualmente. Se li ucciderete, rimpicciolirete o spaventerete potrete considerarvi molto fortunati. Infatti alcune volte potrete farli moltiplicare... e questo è male! In sostanza *Enemy Infestation* è una specie di caccia al mostraccio della serie "Alien". I vari membri della colonia



Dopo aver inventato nuove armi, dovrete sperimentarle sugli alieni sperando di non farli moltiplicare o di causar loro qualche altro beneficio!

possono utilizzare un discreto numero di attrezzature, come strumenti medici (per curare la gente), computer (per imparare nuove cose), rifornimenti (per ricaricare i vari oggetti), tute spaziali (per passeggiare all'esterno), e laboratori (per condurre ricerche sulla psicologia aliena e migliorare le armi). Ci dichiariamo ufficialmente delusi per la mancanza di oggetti strategici come gli indumenti intimi femminili. La grafica ci porta una fregatura ulteriore: il paesaggio è così ben dettagliato che spesso è impossibile capire dove siano gli oggetti, o se essi siano in realtà degli alieni pronti a mangiarvi. L'interfaccia, sebbene complicata, è molto utile ed evidenzia il nome degli oggetti e delle persone e le loro relative caratteristiche. C'è persino una missione esplicativa che spiega il gioco passo-passo. *Enemy Infestation* riesce a fondere il genere "uniamoli-tutti-o-creperemo" a quello "paranoia della caccia alla bestiaccia aliena". In fondo non è male girare per la base alla ricerca di qualche alieno su cui sperimentare le varie armi che svilupperete nel corso della vostra avventura. Un simpatico sparatutto adatto a chi non ha una potente scheda grafica 3D.

GRAFICA

Straordinariamente bella, forse anche troppo dettagliata.

SUONO

Alieni: Chiassosi e frenetici.
Coloni: A volte squallidi, ma è divertente l'idea di dare una voce differente a ciascun personaggio.

LONGEVITA'

Molta, se avete voglia di dedicargli tutto quel tempo...

DESIGN

Non molto originale, ma ci sono moltissimi momenti divertenti (forse involontari?!?).

PUNTEGGIO 7

+ O.K.

- Personalità distinte dei vari personaggi
- Armi con effetti casuali
- Un sistema dinamico per imparare a giocare

K.O. –

- Dettagli poco visibili
- I meccanici non riescono ad aggiustare i robot finché non è troppo tardi
- La narrazione iniziale fa ribrezzo

SVILUPPO ⋯› NovaLogic
PRODOTTO ⋯› NovaLogic
REQUISITI ⋯› P166, 48MB RAM, 318MB hard drive, 4X CD-ROM

IDEALE ⋯› PII 400, 64MB RAM, 8X CD-ROM

Delta Force

Rendete il mondo un luogo sicuro nello spazio Voxel



MULTIPLAYER

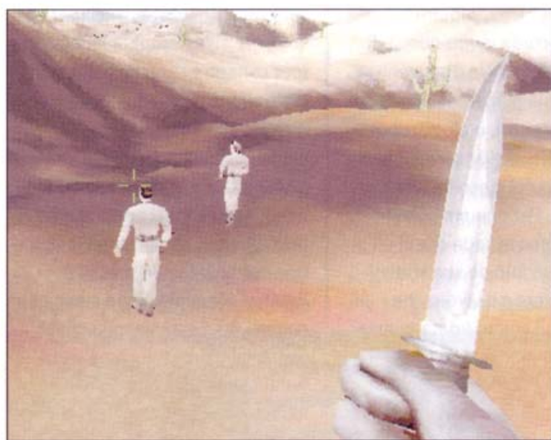
PRESTAZIONI 3D

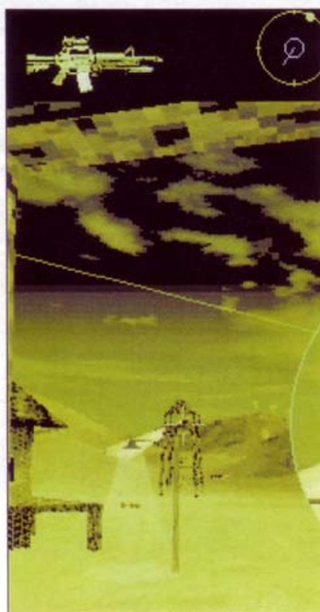
Tutta la vostra potenza hardware 3D resterà inutilizzata, perché *Delta Force* proprio non ci fa niente. La risoluzione la potete aumentare da 320x240 a 800x600, ma avrete bisogno dei requisiti appropriati per ottenere la qualità che cercate.

Dopo l'uscita del bellissimo *Rainbow Six*, ecco nascere un nuovo genere di gioco: lo sparatutto in prima persona con elementi strategici. Per sfruttare questo momento caldo, ecco sbucare *Delta Force* della Novalogic (quella dei simulatori di volo). In questo titolo vi calerete nei panni di un capo squadriglia della famosa (?!?) *Delta Force*. Il vostro compito sarà quello di viaggiare in cinque diversi punti del globo e mettere fine a gruppi di terroristi e altri criminali assortiti. All'inizio dovrete scegliere il vostro eroe tra i dodici disponibili e poi potrete iniziare a rendere il mondo un posto migliore grazie alle vostre numerose armi. Le giungle del Perù sono il probabile punto di inizio (ma potete cominciare da dove volete). Prima di ogni missione vi verranno spiegati gli obiettivi, i rischi e i mezzi di supporto di cui disporrete. Voi sarete la squadra Bravo (che poi è l'unica squadra formata da una sola persona...). Occasionalmente ci saranno anche le squadre Alpha e Charlie che normalmente sono assegnate a obiettivi secondari (per esempio possono servirvi da copertura mentre vi infiltrate in qualche edificio.). Purtroppo voi non avete nessun controllo su di loro e non potrete affidargli compiti specifici durante la missione. *Delta Force* usa il sistema "un colpo solo e sei morto". In questo modo dovrete fare moltissima attenzione durante le missioni, un solo passo falso vi può costare l'intera partita. I movimenti sono molto più liberi che in *Rainbow Six*. Per esempio ci si può accucciare, correre e riaccucciare subito











Usando un puntatore laser si possono far bombardare larghi bersagli con l'artiglieria..

Il vero commando antiterrorismo chiamato Delta Force ha base a Fort Bragg nel North Carolina



Si può giocare anche in terza persona... ma fa troppo *Tomb Raider* per i nostri gusti!!



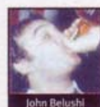


Ecco una dimostrazione pratica che il fumo fa molto male!

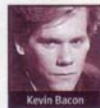


appena vi fermate. Muoversi silenziosamente è la chiave del successo delle missioni. Dovrete cercare di scivolare alle spalle dei nemici e ucciderli senza che emettano neanche un lamento. Peccato che il coltello per sgozzare la gente è un po' una delusione. I nemici infatti cadono morti senza alcuno spruzzo di sangue. Scegliere le armi da utilizzare in missione è fondamentale per aumentare le vostre speranze di successo. Sebbene ci siano moltissime armi di grande calibro, lo standard M4 con lancia granate M203 presto diventerà il vostro migliore amico. Tra le armi più piccole la migliore è senza dubbio la pistola .22 con silenziatore, utilissima per sbarazzarsi dei nemici che si trovano entro 30 metri. E si potranno portare anche cariche di esplosivo. Il motore Voxel Space 3, della NovaLogic entrerà in azione per la prima volta con questo gioco. Purtroppo questa tecnica grafica ha un aspetto un po' "blocchettoso", ma permette di vedere in profondità per chilometri e chilometri. Eliminare i nemici da 400 metri, usando il mirino telescopico è un piacere impareggiabile. E' vero che a quella distanza il nemico sembra più un quadro di Picasso che un essere umano, ma la cosa importante è che si veda bene quando cade e soffre. Sebbene il fuoco di precisione non sia all'altezza di quello di *Rainbow Six*, l'effetto balistico è assai interessante. Anche il design dei vari livelli non è male, ma le missioni tendono a essere un po' ripetitive. Dovrete sempre entrare nel sistema di sicurezza computerizzato e distruggere qualche postazione antiaerea prima di poter terminare un livello. Il nemico ha un'eccellente Intelligenza Artificiale. Inoltre i cattivi usano tutta una serie di tecniche per aggirarvi e farvi cadere sotto il loro fuoco. Efficacissimo l'effetto che si vede qualora i colpi dovessero schivarvi di poco. La scelta di mostrare le scie dei proiettili è poco realistica, ma aumenta notevolmente l'emozione. Giocare in cooperazione a una delle 40 missioni (fino a otto giocatori via LAN) è strepitoso. Per chi gioca su Internet, il NovaWorld offre supporto a ben 30 giocatori in una partita, che possono sfidarsi in Deathmatch, "re della collina", "cattura la bandiera" e molto altro. I grandi spazi aperti di Delta Force non riescono a ricreare la tensione emotiva degli ambienti chiusi in cui si svolge *Rainbow Six*. Comunque le battaglie in larga scala e le molte tattiche utilizzabili rendono questo gioco estremamente coinvolgente. Potrete nascondervi e muovervi silenziosamente fino a raggiungere il nemico alle spalle o potrete correre all'impazzata sparando come Rambo. Ogni missione può essere infatti risolta in modo differente. Anche se la grafica non è assolutamente all'altezza degli ultimi titoli 3-D, questo *Delta Force* è in grado di divertire moltissimo grazie alla splendida modalità On-Line che vi metterà contro altri 30 soldati da ogni parte del mondo. Se il vostro collegamento Internet è abbastanza buono, allora non dovete farvi sfuggire questo titolo.

ANIMAL HOUSE



John Belushi



Kevin Bacon



Mark Metcalf

Coloro che hanno visto il mitico film Animal House si ricorderanno sicuramente del Gruppo Delta. Ricordiamo insieme alcuni dei protagonisti del film

JOHN BELUSHI
PERSONAGGIO → Bluto
SPECIALITÀ → Emettere pericoli gas corporei.

KEVIN BACON
PERSONAGGIO → Chip Diller
SPECIALITÀ → Dare sui nervi a tutti con la sua fastidiosa arroganza.

MARK METCALF
PERSONAGGIO → Wieder Meyer
SPECIALITÀ → Dare ordini idioti fino a farsi sparare addosso dai suoi stessi commilitoni.

GRAFICA
I personaggi sono belli, ma il motore Voxel fa un po' schifo.

SUONO
Il 3D Surrounding vi permette di capire da che parte vi stanno sparando i nemici.

LONGEVITA'
Quaranta missioni non sono male, ma la trama è così-così.

DESIGN
Solido concetto di Intelligenza Artificiale rovinato da missioni troppo stupide.

PUNTEGGIO



O.K.
- Bisogna muoversi nell'ombra come un ninja
- Si può vedere il fondale per chilometri

K.O.



- Il Voxel è brutto
- Troppe missioni stupide e prive di innovazioni

SVILUPPO →	Monolith Productions
PRODOTTO →	GT Interactive
REQUISITI →	P166 (con scheda 3D), PII 233 (senza scheda 3D), 32MB ram, 175MB su disco rigido, CD-rom 4x
IDEALE →	PII 300, scheda 3D da 12mega, 450MB di spazio su disco rigido, 128MB ram

Blood 2: The Chosen

Budino di sangue, qualcuno ne vuole?

PRESTAZIONI 3D

Blood 2 usa le Direct X 6 e le Direct3D in maniera eccellente e in particolare funziona alla grande con la Riva TNT, andando molto bene ad alte risoluzioni anche su un P200mmx con tutti i dettagli attivati.

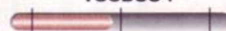
RIVA TNT



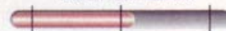
VOODOO 2



VOODOO I



MATROX G200

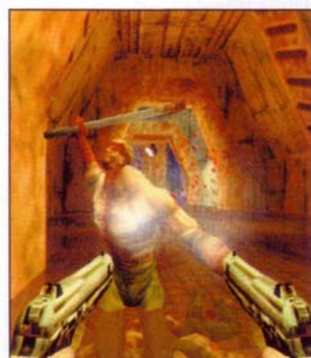


SUPPORTO API: Direct3D

Sull'onda del successo di *Shogo*, la Monolith ha deciso di propinarci il seguito di *Blood*. Il gioco originale non aveva molti estimatori, nonostante le armi perfettamente bilanciate nelle partite in Multiplayer. Questo nuovo capitolo si avvale di una nuova grafica migliorata e di numerosi spargimenti di sangue che faranno la gioia dei più sadici tra voi.
Per molti versi migliore di *Shogo*, questo *Blood 2* ha un'atmosfera cupa, alcuni tocchi di humor e numerosi arti smembrati sparsi per il gioco. Gli umani sono stati realizzati con maggior attenzione al dettaglio e ora non sembrano più dei pupazzi, anche le animazioni sono state ritoccate per offrire un maggior realismo.
I più intellettuali tra voi saranno felici di sapere che questo gioco ha anche una trama. Vi calerete nei panni di un semi-dio rinnegato di nome Caleb, che ritorna sulla terra per fare piazza pulita dei Cabal (i cattivi del gioco originale). Un'altra novità del gioco sono i tre personaggi che stanno dalla parte di Caleb e lo aiutano nella missione. Una specifica modalità vi permetterà di interpretare anche questi strani tipi chiamati The Chosen, ma in questo caso lo sviluppo della storia viene messo in disparte. Nel corso della vostra avventura potrete assistere a numerose sequenze cinematografiche che vi spiegano l'evoluzione della trama. Con *Blood 2* e *Shogo*, la Monolith ci ha dimostrato di saper raccontare una storia decente. L'ultima parte del gioco è una serie virtualmente infinita di scontri con nemici speciali, risultando in una conclusione confusionaria e insoddisfacente.
Blood 2 ha un sistema di armi molto particolare. Il vostro eroe se ne potrà caricare solo 10, ma il gioco ne prevede circa 30, inclusi fucili a pompa, fucili da cecchino, armi automatiche, cannoni al napalm, armi a energia, bombe, bambole voodoo e altre cose sia tradizionali che insolite. Il fucile da cecchino finisce per essere









(Sopra) Ricordate ragazzi e ragazze, essere sadici è più divertente quando il vostro nemico implora pietà. (In alto) Solo un passante innocente eh? Non lo siamo tutti? (A destra) Due pistole sono sempre meglio di una, sempre che quella sola non sia grande e potente.





La grande varietà di mostri che incontrerete fa sì che sia davvero raro che vi imbattiate nello stesso essere infernale in due livelli differenti.

l'arma più importante del gioco, visto che uccidere i nemici da lunghe distanze è fondamentale per riuscire a proseguire nella missione.

La progettazione dei livelli non è male, ma è penalizzata da alcuni fastidiosi difetti. Per esempio, ci sono degli ambienti che vengono ripetuti troppe volte (come quello della metropolitana dove viene usato spesso lo stesso treno e la stessa stazione). Ma il difetto più grosso è l'eccessiva difficoltà. A livello normale le munizioni sono già difficili da trovare e si muore troppo facilmente. Le ambientazioni sono comunque molto belle e includono città, tombe, fogne, un mattatoio, un grattacielo, un'astronave e altri luoghi evocativi.

Blood 2 ha lo stesso motore grafico di *Shogo* e per questo ne condivide anche i bug. Senza patch aggiuntive, il gioco via Internet è molto laggato, le armi si bloccano irrimediabilmente nei muri, ci sono molti problemi di clipping e alcune armi ti feriscono anche attraverso il muro. A volte l'intelligenza artificiale lascia a desiderare. Sembra infatti che i nemici non siano in grado di alzare la loro linea di tiro, e sfruttare questo a proprio vantaggio è davvero facile. Tuttavia, in situazioni normali i mostri sono molto forti, hanno un'ottima mira e notevoli capacità di schivare i colpi.

La sezione audio del gioco è eccellente, con belle musiche, effetti sonori e voci perfette. Caleb sembra proprio Darkman e alcune delle sue frasi sono anche divertenti, come lo sono le provocazioni dei nemici, tipo "dai vieni fuori, non ti faremo del male". Anche se è una vergogna che il gioco sia così pieno di difetti, nessuno dei bug è così evidente da penalizzarne la giocabilità. La storia avrebbe potuto essere migliore, ma almeno procura un simpatico sfondo all'azione frenetica di gioco. Il livello di difficoltà è incredibilmente alto (è più divertente giocare al livello easy) anche se *Blood 2* rimane la scelta ideale se volete un titolo pieno di sana ultra-violenza vecchio stile.

THE BLOOD CAFE

In onore di *Blood 2*, abbiamo pensato a qualche ricettina degna dell'atmosfera sanguinolenta del gioco. Ecco ciò che le nostre povere menti malate hanno trovato in alcuni eminenti libri di cucina.

BUDINO DI SANGUE→ Cosa potrebbe essere meglio di sangue di porco, 1 polmone di maiale, 1/2 cuore di porco, 2 colli di porco, cipolle miste, chiodi di garofano, sale e pepe, spezie varie e un po' di farina? Bene, ho già la bava alla bocca!

HAGGIS→ Conoscete tutti questo piatto scozzese, ma lo conoscete davvero come dovreste? Per un appetitoso primo, niente può essere meglio di questo. Bollite la trachea triturata di una pecora, i polmoni, il cuore e il fegato mischiati con grasso di manzo e farina d'avena leggermente tostata, quindi mettete il tutto (con amore) dentro lo stomaco di una pecora e chiudete. Bollite ancora un po' (almeno tre ore) e gustatelo con calma.

SALSICCIA DI SANGUE→ Sicuramente è simile al budino di sangue, ma comunque speciale a suo modo. Contiene gustosissime parti di Babe, il maialino coraggioso tra cui il muso di porco, la lingua e la pelle. Mischiate il tutto con sale, polvere di cipolla, pepe nero, maggiorana, pepe della Giamaica, farina di grano o orzo e ricoprite il tutto con litri di sangue di manzo!



Bachelor 1 è uno psicopatico squilibrato proveniente dall'inferno. Gli piace tagliare le persone e cerca una brava ragazza (da mangiare).



GRAFICA

Migliore di *Shogo*, con personaggi dettagliati e un'atmosfera cupa.

SUONO

Eccellente. Gli effetti sonori, le musiche e le voci sono tutte ai massimi livelli.

LONGEVITA'

Festa di sangue sui muri. Non molto longevo, ma offre tanta azione.

DESIGN

Il design dei livelli è buono, ma il numero dei nemici a volte è troppo alto. La storia è assolutamente inutile.

PUNTEGGIO 8

+ O.K.

- → Azione coinvolgente
- → Un vasto assortimento di mostri
- → Sonoro incredibile

K.O. −

- → Molti bug
- → Davvero troppo difficile
- → Gioco via Internet molto laggato

SVILUPPO → Papyrus	
PRODOTTO → Sierra Sports	
REQUISITI → Estrema pazienza, P166, 32MB RAM, 2X CD-ROM, 2MB scheda video, scheda audio. Modem 28.8kbps per il multiplayer	
IDEALE → PII 300, 64MB RAM, Voodoo o scheda Rendition 3D, volante e pedali	

Grand Prix Legends

Ce l'avete un annetto per imparare a giocare?

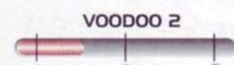


VOLANTE FORCE FEEDBACK

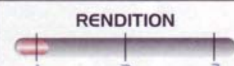
PRESTAZIONI 3D

GPL offre supporto alla Voodoo e alla Rendition. Su un P200 con 64MB di RAM e una scheda Obsidian 3Dfx, andava piuttosto lento (una media di circa 12 fotogrammi al secondo) nonostante fosse stato impostato il minimo livello di dettaglio e la risoluzione più bassa.

VOODOO 2



RENDITION



MATROX G200

N/A

RIVA TNT

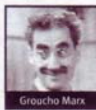
N/A

SUPPORTO API: D3D, Glide

LEGGENDE



Marilyn Monroe



Groucho Marx



Tarzan

La Formula 1 non è l'unico ambiente in grado di generare leggende, eccovene alcuni altri esempi:

MARILYN MONROE
LEGGENDA PER → Film memorabili e fantomatici calendari per soli adulti.
MOTIVAZIONE → Le sue forme, i suoi occhi e la sua voce!

GROUCHO MARX
LEGGENDA PER → La sua comicità surreale.
MOTIVAZIONE → Ha inventato i giochi di parole quando gli altri comici si tiravano le torte in faccia.

TARZAN
LEGGENDA PER → Il suo ruolo di dittatore della Giungla.
MOTIVAZIONE → Ha inventato la più grande frase per rimorchiare donne di tutti i tempi: "Io Tarzan, tu Jane."

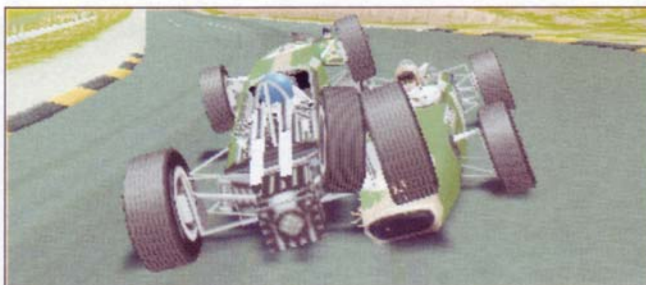
I giochi di corse come *Need for Speed* e *Motocross Madness*, possono offrire incidenti spettacolari e memorabili momenti di esaltazione. Questi titoli, però, perdono fascino in fretta perché non offrono un adeguato livello di sfida. *Grand Prix Legends* della Sierra è differente. Ci rendiamo perfettamente conto che questo gioco ha un'ambientazione in grado di attirare solo i veri appassionati di Formula 1, ma vi assicuriamo che sfidare le leggende storiche dell'automobilismo è molto più emozionante di quanto vi immaginate. Indossate occhialoni e caschetto e preparatevi a tornare all'età dell'oro delle corse dove gli uomini erano uomini, le donne erano uomini e le mucche erano preoccupate. Tutta la redazione di PCU si è subito fatta conquistare dalla grafica e dalla possibilità di rivedere da ogni angolazione gli spaventosi incidenti che avvengono nel corso della gara. Dopo moltissime ore passate a danneggiare gravemente tutte le sette auto storiche di grandissimo valore, possiamo dire di aver assaporato a fondo l'essenza degli undici tracciati storici presenti in *Grand Prix Legends*. Disgraziatamente, questa profondità di gioco è sia il pregio che il difetto principale di questo titolo. *GPL* è molto difficile. Le prime due pagine del manuale includono appunti degli sviluppatori che vi implorano di non perdere la pazienza e vi riempiono di consigli per la guida. Come essi stessi affermano, correre su queste auto dà l'impressione di guidare sul ghiaccio. Questo significa che farete una quantità biblica di testacoda finché non imparerete a controllare le vostre monoposto d'annata. Logicamente, come tutti i titoli di corse, potrete settare ogni parte della vostra vettura (pneumatici, trasmissione, alettoni, ecc.) per renderla più competitiva. Per coloro che riescono a cappottarsi anche quando stanno fermi ai box, c'è la possibilità di rendere il tutto meno difficile grazie a una modalità per principianti, all'opzione per il cambio automatico e il controllo automatico di velocità. Logicamente in questo modo non riuscirete mai a essere veramente competitivi. Per riuscire a battere i migliori piloti di quegli anni, come Jim Clark e Jack Brabham, vi ci vorranno mesi di allenamento. Se volete avversari umani più facili da sconfiggere, *GPL* offre la possibilità di giocare in 20 contemporaneamente grazie a un collegamento seriale, LAN o via Internet (o una combinazione di queste cose). Per quanto frustrante, a volte, *GPL* è unico nel suo genere e cattura con successo lo spirito dei corridori del 1967. Una modalità Arcade non ci sarebbe stata male, e avrebbe reso accessibile questo gioco anche ai non fanatici di corse, è un peccato che i programmatori non ci abbiano pensato. Comunque se volete qualcosa di sostanzioso e impegnativo, *Grand Prix Legends* è certamente il gioco che fa per voi.



La partenza è sempre il momento più emozionante della gara.



Allacciatevi bene il casco poiché vi troverete spesso in queste situazioni.



I leggendari piloti del 1967 hanno una stranissima tecnica di sorpasso. Fate un errore e dovrete raccogliere pezzi della vostra macchina per tutto il circuito.

GRAFICA

Ottima quando mettete al massimo tutte le impostazioni, anche se tutto diventerà sinistramente lento.

SUONO

Grandioso! Rombo di motori, schianti e grande realismo!

LONGEVITA'

Potreste giocarci per anni, non vincere mai e comunque non perderete la voglia di rigiocare.

DESIGN

Cattura lo spirito delle corse del 1967 (credo, che ne sappiamo quale era quello spirito?).

PUNTEGGIO 7

+ O.K.

- Auto difficili da gestire
- Intelligenza artificiale molto sofisticata
- Grande realismo

K.O. −

- Auto difficili da gestire
- Intelligenza artificiale molto sofisticata
- Interfaccia non entusiasmante

SVILUPPO ···> Ubi Soft	
PRODOTTO ···> Ubi Soft	
REQUISITI ···> P133, 24MB RAM, 4X CD-ROM, 4MB scheda video, scheda audio. 97mb di spazio su hard disk	
IDEALE ···> P200 MMX, 32MB RAM, 12MB Voodoo 2, 185MB su HD	

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Ma chi cavolo è Michael Schmidtke?



VOLANTE

PRESTAZIONI 3D

Tutti i giochi di corse sono un ottimo test per verificare le prestazioni della vostra scheda acceleratrice. La Voodoo 2 è sempre la migliore, ma anche le altre non si sono comportate male.

VOODOO 2



VOODOO 1



RENDITION



RIVA 128



SUPPORTO API: Glide, Direct 3D

NATI PER VINCERE

UBI SOFT ···> La software house europea in maggior crescita. Tutto è nato da un uomo melanzana (Rayman) che saltellava in un platform 2D. Ora hanno sedi in mezzo mondo e si preparano a lanciare una serie di titoli veramente interessanti.

BILL GATES ···> Grazie ai suoi software difettosi è riuscito a dimostrare che la "Rivincita dei Nerds" non è solo un film. Con tutti i miliardi che ha, è anche riuscito a rimorchiarsi alcune giovani ragazzine procaci.

SCHUMACHER ···> Questo genio della guida ha dimostrato di capirci moltissimo in fatto di automobili. Resta ancora da spigare il perché abbia accettato di fare la pubblicità della "Multipla".

ALBERTO TOMBA ···> L'uomo tortellino che ha dato tanto lustro allo sci italiano. Peccato che non fosse anche un campione di simpatia.



Schumacher

Questi temibili Francesi! Ce ne vuole di coraggio per cercare di realizzare la migliore simulazione di Formula uno sul mercato senza avere piloti e squadre autentiche. Che volete farci? Questi sono gli stessi tipi che vi chiedono sessantamila lire per una porzione microscopica di fegato di un uccello (pardon: paté de fois gras), pertanto dubito che alla Ubi Soft si siano fatti problemi per la mancanza delle McLarens e di Schumacher dal loro gioco . Nonostante tutto *MGPRS2* è un simulatore di altissimo livello che spazza via qualsiasi eventuale concorrente presente o passato. La Ubi Soft forse non avrà il denaro per ottenere le appropriate licenze dalle varie scuderie automobilistiche, ma è riuscita a creare un titolo appassionante dotato di un ottimo sistema di guida e una splendida grafica. Per i maniaci del realismo, quelle volpi dei programmatori hanno incluso la possibilità di modificare i nomi dei piloti e delle scuderie. Vi basteranno pochi minuti e tutto il gioco sarà più realistico.

F1 Racing Simulation offriva alcune delle più belle schermate grafiche mai viste in un gioco di corse, ma qui l'effetto è ancora più impressionante. Ciascuno dei 17 percorsi nel gioco, incluse un paio di nuovissime piste in Spagna e in Austria, è stato riprodotto con texture di alta qualità e una definizione gloriosamente alta. Quei taccagni della Ubi Soft potranno anche averle denominate Belgium e Germany (invece che SPA ed Hockenheim), ma il loro realismo è imbattibile.



Enzo Ferrari si girerebbe nella tomba se vedesse questa verniciatura.



Vedete quella curva laggiù? Bene, preparatevi a schiantarvi sul guardrail!

MGPRS2 ha diversi livelli di difficoltà che lo rendono adatto sia ai principianti che agli esperti. I fanatici del realismo potranno finalmente trovare pane per i loro denti. Giocando in modalità Simulazione, col realismo al massimo livello e senza alcun "aiuto" inserito, potrete provare l'emozione di guidare veramente una monoposto di Formula 1. Le numerose opzioni di gioco permetteranno di giocare anche a una divertente modalità "Carriera", con degli scenari particolari dove si deve cercare di ottenere dei risultati specifici e un'interessante opzione "Retrò" (in cui guiderete delle splendide vetture degli Anni '50). Quando leggerete questo articolo sarà inoltre stato attivato un sito web gratuito in cui ci si potrà sfidare in gran premi all'ultima curva contro piloti di varie parti del mondo. Nonostante questi tipi ci vogliano vendere "Schmidtke" al prezzo di Schumacher, devo ammettere che hanno fatto un buon lavoro... Meglio per loro perché non avremmo avuto pietà alcuna, in caso contrario.



Sembra proprio un gioco di corse, no?

GRAFICA

Ottima, fantastica! Sono giochi come questo che danno una ragione d'esistere alle schede acceleratrici 3D.

SUONO

Il motore sembra una lattina che rotola e le gomme che stridono le hanno registrate in un vicolo pieno di gatti che miagolano.

LONGEVITA'

Modalità nuove e un sito Internet dedicato; non male!

DESIGN

Dimenticate la mancanza di scuderie e di piloti reali perché questo gioco è veramente buono e ha un design favoloso.

PUNTEGGIO 8

+ O.K.

- Grafica succosa
- Scenari storici, possibilità di seguire una carriera e gioco in multiplayer
- Ottimo realismo di guida

K.O. −

- Piloti e scuderie inventati
- Effetti sonori squallidi
- Macchine verniciate in modo orrido

SVILUPPO ⇢ Bethesda Softworks	
PRODOTTO ⇢ Bethesda Softworks	
REQUISITI ⇢ PII 266, 32MB RAM, 317MB di spazio su HD, 2MB scheda	
IDEALE ⇢ PII 400, 64MB RAM, Voodoo 2	

Redguard

Un mondo bellissimo senza Tombe e senza Raiders

PRESTAZIONI 3D

Sebbene mantenga le sue arcaiche radici DOS, il motore XnGine riesce a sfruttare bene le nuove schede 3D accelerate. Sebbene offra supporto solo a Glide, la differenza di qualità rispetto alla versione software è immensa. Per gestire i molti poligoni del gioco consigliamo di usare una scheda Voodoo 2.

VOODOO 2



VOODOO 1



RIVA TNT

NA

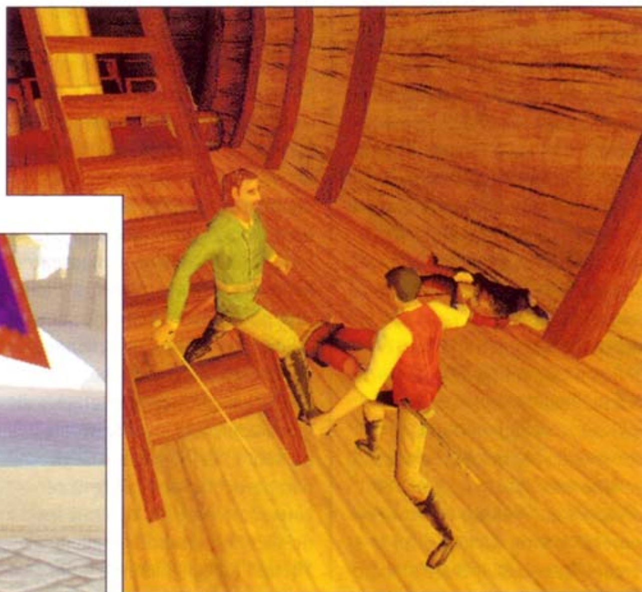
MATROX G200

NA

SUPPORTO API: Glide

La Bethesda Softworks è una delle piccole società indipendenti che ancora riesce a sopravvivere nello spietato mondo dei videogiochi per PC. Gran parte del suo successo è da imputare alla popolarità dell'universo "Elder Scrolls" da loro inventato. A parte alcuni problemi con prodotti difettosi, la Bethesda è sempre sembrata in grado di tirare avanti dignitosamente. Certamente questo "Adventure" in terza persona intitolato *Redguard* (che si svolge nella regione di Hammerfell del mondo di Tamriel, di Elder Scrolls), aiuterà a renderli ancora più popolari. Voi interpretate il ruolo di Cyrus, un ex Redguard, che ha lasciato l'isola di Stros M'kai dopo una disgraziata esperienza con il marito di sua sorella. La Bethesda cominciò questo progetto usando il motore XnGine già usato in *Daggerfall*, *Battle Spire* e perfino in *X-Car*. Malgrado le sue origini DOS, il team di sviluppo è riuscito ad apportare numerose migliorie. Gli ambienti sono molto curati e pieni di dettagli. Il sistema di controllo automatico dell'inquadratura (in grado di funzionare automaticamente o in base alla configurazione scelta dal giocatore) consente di avere sempre la miglior visuale dell'azione. I grafici hanno fatto molta attenzione nel cercare di non essere troppo ripetitivi nella creazione dei fondali. Vi sposterete dalle strade di Stross fino alle miniere dei nani, passando per numerosi castelli.

Mentre si passeggia per le strade, *Redguard* offre una sensazione straordinaria di "non-linearità"; ci sono persone con cui parlare (o evitare) e una splendida e complessa storia da scoprire. Potrete vagare liberamente alla ricerca degli indizi e delle informazioni necessarie per poter proseguire nella vostra missione. Le avventure secondarie sono molteplici e abbastanza differenti tra loro (ricerca di parole d'ordine, aiutare un cieco, combattere con qualcuno, recuperare un qualcosa...). Il gioco ci mette un po' a partire,





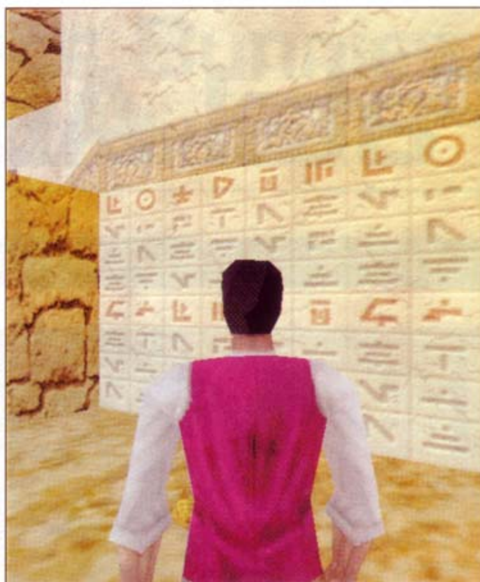




Questi tipacci possono farvi a trance come un salmone in pochissimi secondi. Purtroppo anche durante i combattimenti più cruenti non vedrete cadere neanche una goccia di sangue. In compenso vi potrete consolare arruolando nel vostro gruppo una procace fanciulla.







Risolvere i rompicapo non è noioso come nella maggior parte dei giochi. Anche se alcuni oggetti sono nascosti un po' troppo bene.

dovrete ascoltare i consigli di un'infinità di persone prima di poter capire quale sarà la vostra prossima meta. Inoltre la recitazione del parlato è veramente penosa e lenta. La voce di Mariah per esempio è insopportabile.
Un sistema di appunti ben architettato vi aiuta a prendere automaticamente nota degli avvenimenti principali che avvengono nel corso dell'avventura. Il sistema delle conversazioni è quello tipico a opzioni, non è molto fantasioso ma funziona bene. La maggior parte dei personaggi sono un po' poveri di personalità e hanno un deprimente senso dell'umorismo. Ovviamente ci sono molte persone da far arrabbiare in questa lunga avventura. Il combattimento con la spada funziona incredibilmente bene. I nemici non attaccano in gruppo e per questo potrete comodamente scannarne uno alla volta. Tutto ciò non appare forzato e l'intelligenza artificiale funziona bene in questi casi (ma non sempre negli altri aspetti del gioco). Il mondo è vivo e non lineare, ma parzialmente rovinato dalle guardie che non reagiscono nel vedervi arrampicare in posti dove evidentemente non dovreste poter andare. Il sistema di combattimento è semplice, ma i nemici sono abili e occorre veramente imparare a duellare. Abbiamo trovato che i controlli con il Microsoft SideWinder erano un po' imprecisi e l'impossibilità di distribuire i comandi sui vari pulsanti inutilizzati del pad è stato un po' frustrante. Detto questo, bisogna ammettere che i vari elementi dell'azione (salti, utilizzo delle corde, arrampicate e altri) sono stati resi molto bene nel gioco e riescono a farvi sentire l'atmosfera dei vecchi film di cappa e spada. Le animazioni del protagonista sono molto curate mentre il design dei livelli passa da buono a molto mediocre. La distribuzione idiota e casuale dei potenziamenti (si trovano pozioni curative in mezzo al corridoio o davanti a una porta senza alcun motivo apparente), purtroppo rovina il realismo del gioco in maniera cruciale. I rompicapo sono piuttosto logici e mostrano qualche barlume di originalità in mezzo ad altri motivi triti e ritriti. E i "bugs"? Il gioco si blocca? *Redguard* si è bloccato una sola volta ritornando al desktop, ma non ha creato mai problemi seri. Lo si può definire un bel gioco con una buona presentazione, ma non eccessivamente originale. Sicuramente un gioco da vedere attentamente prima di includerlo nella lista di futuri acquisti.





AMANTI DELLA SPADA

A ogni spadaccino corrisponde una donzella sempre pronta a gestire il suo bello spadone.

ZORRO
FANCIULLA RELATIVA → Catherina Zetoa Jones
FASCINO → Amabile attrice gallese abile con lo spadone più di quello sciocco grassone di Banderas.

WILLIAM WALLACE
FANCIULLA RELATIVA → Catherine McCormick
FASCINO → Acqua e sapone. Inoltre in Scozia tutto ciò che non è una pecora viene altamente apprezzato a livello romantico.

LUKE SKYWALKER
FANCIULLA RELATIVA → Carrie Fisher
FASCINO → Giura di non aver mai saputo che fosse sua sorella.


Zorro


William Wallace


Luke Skywalker



GRAFICA
Molto varia, colorata e piena di piccoli dettagli.

SUONO
Ottime melodie (un po' "alla Zelda"), gli effetti sonori rientrano invece nella normalità.

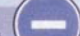
LONGEVITA'
Vi ci vorrà un bel po' d'impegno per riuscire a finirlo.

DESIGN
Variabile! Alcuni puzzle complessi, altri meno. Alcuni livelli complessi, altri meno.

PUNTEGGIO

7

O.K.
- La non linearità per una volta funziona
- Dopo un po' riesce ad appassionare
- Divertente il combattimento con le spade

K.O.

- Niente sangue
- Requisiti assurdi
- La voce di Mariah

SVILUPPO ···›	Human Soft
PRODOTTO ···›	SegaSoft
REQUISITI ···›	P166, 32MB ram, 4x Cd-Rom, 50MB di spazio su disco rigido
IDEALE ···›	P266, 64MB ram, Scheda Voodoo, modem a 56.6k

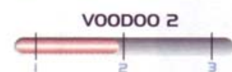
Fatal Abyss

L'azione frenetica di *Descent* affonda negli abissi di Caccia a Ottobre Rosso

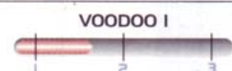
PRESTAZIONI 3D

Ci sono alcuni effetti acquatici che fanno uso della vostra scheda. Il supporto per le sole Glide sembra un po' limitato. Se non avete acceleratori 3D, dovrete accontentarvi di fondali marini poco definiti e abbastanza squallidi.

VOODOO 2



VOODOO 1



SUPPORTTO API: Glide

BAGNARSI

Ecco un veloce sguardo alle persone che associamo all'acqua e che avrebbero potuto modificare il gioco se fossero state incluse.

PAMELA ANDERSON
H2O Association···› Ci piace vederla bagnata e, a giudicare da Baywatch, anche a lei piace bagnarsi...
In Fatal Abyss···› Chi vorrebbe vedere degli intermezzi con sottomarini quando si potrebbe avere una veloce scena erotica con Pam e un innaffiatore?!

AQUAMAN
H2O Association···› Evoca telepaticamente pesci per aiutare a combattere i super criminali. Di tutti i super eroi è sicuramente il più inutile.
In Fatal Abyss···› Visto che il modello fisico nel gioco non è neanche lontanamente realistico, non vediamo per quale ragione non ci hanno messo dentro anche Aquaman e qualche suo pesce assassino.

JOHN DENVER
H2O Association···› Trovato morto dentro l'acqua.
In Fatal Abyss···› Diavolo, il gioco potrebbe essere una biografia sulla tragica e prematura dipartita di questo cantante country quasi sconosciuto in Italia (uh, stiamo diventando sarcastici).


Ci mancherai John

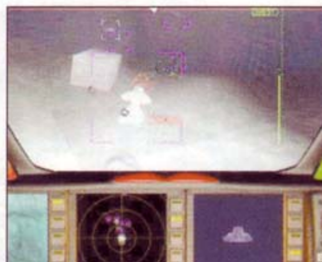
Il vostro livello di gradimento di *Fatal Abyss* dipende moltissimo dalla vostra passione per i sottomarini. Una piccola parte deviata dell'umanità ha una certa attrazione per il combattimento subacqueo. Negli abissi ogni semplice colpo fortunato può causare una falla nel vostro mezzo di battaglia e farvi lentamente morire per annegamento. Se incominciate a ghignare a quest'idea e non siete interessati ai frenetici scontri di *Quake II*, allora siete i tipi adatti per giocare a Fatal Abyss.

Non pensate però di trovare l'atmosfera silenziosa, macabra e calcolatrice degli epici film hollywoodiani sui sottomarini. Una delle caratteristiche salienti di *Fatal Abyss* sono i suoi combattimenti veloci stile *Descent*. Il sottomarino di cui avrete i comandi ha la stessa agilità e manovrabilità di un X-Wing o un Tie-Fighter. Scordatevi le curve lente e i duelli fatti solo di tattica e siluri.

Nel gioco voi prenderete parte alla guerra tra due mega-corporazioni intenzionate a conquistare le risorse dei fondali marini. Sia i sommergibili della Eco-Systems che quelli della Proteus Tech sono in versioni leggera, media e pesante. Missioni cerca-e-distruggi insieme a quelle di spionaggio sono necessarie per riuscire a debellare la fazione rivale... Il gioco è ambientato in un futuro abbastanza vicino, quindi le armi variano da quelle normali (siluri a ricerca, mine e armi elettromagnetiche) a quelle più fantasiose (un cannone al plasma a fuoco rapido i cui lampi di energia sembrano ignorare la natura idrodinamica del mondo sottomarino). Armi più realistiche di produzione più raffinata richiedono che voi agganciate il nemico con un lock-on, un colpo preciso sarà sufficiente per ridurre l'avversario a una simpatica cascata di pezzi metallici.

Una grande parte del fascino di *Fatal Abyss* risiede nella possibilità di agire senza essere intercettati dai nemici. A seconda delle vostre scelte, il sommergibile può essere più o meno facile da intercettare. Per esempio, potrete attivare la modalità Sonar e addirittura spegnere i vostri fari d'illuminazione dei fondali nel tentativo di beccare alle spalle il vostro nemico più rumoroso e maldestro. Infatti, una delle cose più belle nel combattimento sott'acqua è quell'attimo nel quale i due combattenti si accorgono della presenza del nemico e aprono il fuoco con tutto ciò di cui dispongono. *Fatal Abyss* come gioco singolo è decisamente deludente, ma la prospettiva di ingaggiare battaglia con altri 16 giocatori è piuttosto interessante. Il gioco multiplayer offre molta azione veloce e irrealistica, in grado di salvare il titolo dagli abissi in cui stavamo per lanciarlo.


Fate molto silenzio e non accendete troppe luci. Questo è il metodo migliore per arrivare sul nemico senza che lui si accorga di nulla.



Visto che in questo gioco non vedete praticamente nulla, i programmatori non hanno certo avuto problemi di rallentamento per i troppi poligoni sullo schermo!

GRAFICA
Incostante. Gli ambienti di gioco sono comunque buoni.

SUONO
Un miscuglio. Nulla di particolarmente positivo o negativo.

LONGEVITA'
Tatticamente impegnativo, ma profondo come una piscina per bambini.

DESIGN
Solido e ogni tanto frenetico, ma fondamentalmente uno sparatutto con poche idee.

PUNTEGGIO 6



O.K.
- Paranoia dei combattimenti sottomarini
- Modello fisico stile combattimento spaziale
- Il combattimento subacqueo permette alcune tattiche divertenti

K.O.


- Modello fisico subacqueo irrealistico
- Armi a fuoco rapido sott'acqua?
- Solo due fazioni

Secondo un recente sondaggio il 55% delle donne intervistate sogna di fare sesso in piscina!

SVILUPPO ⇢	Jinx
PRODOTTO ⇢	Ripcord Games
REQUISITI ⇢	P166, 32MB RAM, 4X CD-ROM, 1MB scheda video PCI, 150MB su HD
IDEALE ⇢	PII 200, 32MB RAM, 8X CD-ROM, Voodoo 2, 320MB su HD

Space Bunnies Must Die

Lara Croft incontra Pamela Lee Anderson

PRESTAZIONI 3D

Il 3D di questo gioco non è sicuramente tra i più esaltanti. Neanche il nativo supporto Glide gli permette di avere delle prestazioni decenti. Se sperate di giocarci sfruttando le procedure software perderete solo il vostro tempo.

VOODOO 2



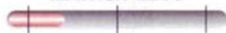
VOODOO I



RIVA TNT



MATROX G200





Questo squalo mutante preferisce il petto alla coscia.

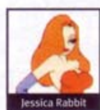
CONIGLIETTE ADORATE



Jenny McCarthy



Lola Bunny



Jessica Rabbit

Sappiamo benissimo che gran parte del vostro svezzamento sessuale è merito delle famose "coniglietta" di Playboy. Per ricordare quei bei momenti eccovi alcuni personaggi femminili legati al mondo dei fumetti.

Jenny McCarty ⇢ Ora è una famosa presentatrice di MTV, ma la sua carriera è appunto iniziata come coniglietta di Playboy.

Lola Bunny ⇢ La sua interpretazione in *Space Jam* ci ha fatto capire perché il vecchio Bugs sta spesso rintanato nella sua tana.

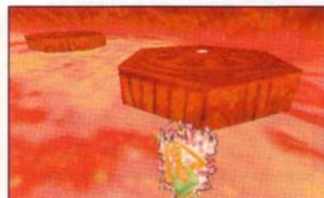
Jessica Rabbit ⇢ Non è cattiva, è solo che la disegnano così.

"Datemi un solo motivo per rimanere e non me ne andrò": diceva sempre quel vecchio rimbambito di mio cugino Evaristo. E' un peccato che quelli della Ripcord Games non conoscano mio cugino perché forse il suo consiglio li avrebbe aiutati a creare un gioco migliore di *Space Bunnies Must Die* (I Coniglietti Spaziali Devono Morire). A parte un po' di umorismo scontato, non c'è proprio nulla di speciale in questa squallida imitazione di *Tomb Raider*. *Space Bunnies* è un giochino di avventura 3D, che utilizza una prospettiva in terza persona e vi cala in un'avventura tipo fumetto di quarta categoria. La protagonista è Allison Huxter, una cameriera della stazione di servizio più sperduta del mondo. La sua missione sarà riuscire a ritrovare la sorellina Jocelyn, che è stata rapita da un gruppo di conigli spaziali mutanti. Armati di un paio di pistolone giganti e di seducenti movenze (utili per distrarre i nemici dalle orecchie a penzoloni), vi avventurerete nei meandri di una base vulcanica aliena, alla ricerca della bimba dispersa. A prima vista il gioco potrebbe sembrare in grado di offrire lo spunto per un'originale avventura, ma ben presto la sua orrida interfaccia vi farà ricredere. Per qualche inesplicabile ragione non c'è supporto né per mouse né per joystick, il che vi lascia alla mercè di una serie di assurdi comandi via tastiera. A peggiorare il tutto, gli enigmi che troverete nei dieci livelli del gioco non sono altro che una ripetitiva serie di comandi salta-prendi-corri-sali ecc. che richiedono un'esecuzione perfetta e un tempismo eccezionale. Questi deprimenti test di prontezza di riflessi sarebbero già sufficientemente difficili con un pieno controllo del personaggio, ma diventano assolutamente improponibili con l'uso obbligato dei comandi di tastiera. Come se tutto ciò non fosse sufficientemente orribile, il sistema di salvataggio del gioco ricorda tristemente quello del primo *Tomb Raider* per PlayStation. Dovrete infatti raggiungere dei punti specifici per poter memorizzare i vostri progressi.

Ricapitoliamo: il gioco è poco originale, i controlli fanno schifo, il sistema di salvataggio è penoso e vi obbliga a ripetere costantemente lunghissimi passaggi. Indovinate un po' dove voglio arrivare... questo gioco è pessimo! *Space Bunnies* ci avrebbe potuto divertire moderatamente se la Ripcom ci avesse mostrato un po' più di sana violenza da parte della sua procace eroina. Purtroppo non c'è nulla in questo gioco che si possa salvare, visto che nemmeno le inquadrature automatiche ci offrono delle belle angolazioni per seguire la storia.



Per ottenere questa foto abbiamo manipolato moltissimo l'inquadratura del gioco.



Allison ha preso male le misure per il suo salto e pertanto brucerà all'inferno.



Guardate che donna! Riesce a rimanere appesa col solo aiuto delle unghie smaltate!

GRAFICA

I vari problemi del gioco non permettono nemmeno di apprezzare gli aspetti decenti della grafica.

SUONO

Accettabile, ma gli effetti da cartone animato sono veramente pietosi.

PROFONDITÀ

Dieci livelli sono tanti ma il metodo di controllo potrebbe portarvi a un esaurimento nervoso prima di riuscire a finire il gioco.

DESIGN

E' la più squallida imitazione di *Tomb Raider*... non si vedono nemmeno le tette della protagonista.

PUNTEGGIO 4

+ O.K.

- Storiella spiritosa
- Musica che non fa schifo
- Un paio di enigmi accettabili

K.O. −

- Controlli per tastiera progettati da dei criminali
- Uno stile di salvataggio che porta un livello di frustrazione impareggiabile

SVILUPPO --->	Ensemble Studios
PRODOTTO --->	Microsoft
REQUISITI --->	P90, 16MB ram, 30Mb su disco rigido, scheda video SVGA, scheda audio compatibile Sound Blaster e il gioco *Age of Empires* (versione completa)
IDEALE --->	P200MMX, 32MB ram, 48MB di spazio su disco rigido, 8x CD-Rom, connessione a 28.800

Age of Empires: The Rise of Rome

Un'espansione spettacolare per un memorabile gioco strategico



MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Per la sua gloriosa ascesa e il suo triste declino, l'Impero Romano non ha avuto bisogno di una scheda 3D quindi anche questo titolo non necessita di acceleratore per funzionare. *Rise Of Rome* potrebbe essere uno degli ultimi giochi strategici in tempo reale che non supporta la grafica in 3D. Godetevi questa battaglia e affrettatevi a comprare una scheda acceleratrice 3D prima che sia troppo tardi (guardate la sezione hardware per qualche consiglio su quale scegliere).

UNA STORIA AFFASCINANTE



Et tu Bruto? Pizza! Pizza!

Quando Giulio Cesare era un giovane soldato (era circa l'80 A.C.) fu catturato dai pirati nel Mediterraneo dell'Est. Quando i ladri chiesero 20 talenti in oro per risparmiargli la vita, egli rispose: "Cosa! Solo 20 talenti? Vi darò 50 talenti per la mia vita!" Cesare fu tenuto prigioniero mentre due messaggeri venivano mandati a Mileto per i soldi del riscatto. Durante questo periodo, egli scherzò coi pirati e promise solennemente di impiccarli tutti quando nel futuro sarebbe diventato un grande condottiero. I pirati si presero gioco del suo ottimismo, ma dopo poche settimane l'intera banda di pirati fu catturata e giustiziata a Roma...

Anche se odiate a morte la Microsoft, non potete certo negare che lo scorso anno la società di Bill ha prodotto un gran bel gioco. Aveva alcuni problemi con l'intelligenza artificiale e il bilanciamento della difficoltà, ma *Age of Empires* era comunque un'esperienza unica, divertente e completa. Uscito nel periodo delle feste natalizie, *Rise of Rome* risolve alcuni dei problemi riscontrati in *AoE* e rende ancora più piacevole combattere al tempo dell'antica Roma. Quattro nuove civiltà - Romani, Cartaginesi, Macedoni e Palmiri - si aggiungono alle 12 del gioco originale. Naturalmente, ogni popolo è caratterizzato dalle sue abilità e dalle sue debolezze, ma tutti sono bilanciati in modo splendido. Inoltre, sono state fatte delle migliorie anche alle civiltà presenti nell'originale. Se amate il brivido è stata aggiunta l'opzione per scegliere a caso la civiltà con cui giocare. Chiaramente ci sono anche unità extra come gli Slinger, una nuova classe di guerrieri in grado di competere con gli arcieri e altre truppe specializzate nel combattimento a lungo raggio. Naturalmente ci sono anche nuove tecnologie da scoprire incluse la medicina, i nuovi tipi di mura e torri, armi e martiri vari. Come in *Popolous 3* il martirio consente ai sacerdoti di far convertire qualsiasi unità nemica (esclusi gli altri sacerdoti). In alternativa, c'è un divertente codice chiamato Finger of God, nel quale un sacerdote evoca un fulmine dai cieli per sbarazzarsi dei nemici (qualcosa che sarebbe molto utile nella vita reale).

Ognuna delle nuove civiltà è caratterizzata da nuovi tipi di edifici (per esempio il Colosseo Romano) e nuove campagne. Tra le altre migliorie offerte da questa espansione, troviamo delle mappe più grosse e tutta una serie di nuove opzioni che rendono più semplice il controllo del vostro popolo virtuale. La produzione in serie è ora disponibile (finalmente) e cliccando due volte su una unità si selezioneranno automaticamente tutte le altre dello stesso tipo. Otto giocatori possono ancora scontrarsi in rete locale o via Internet sul sito gratuito www.zone.com. Questa volta, le chat sono settate sugli alleati fin dalla partenza e le città degli alleati sono subito visibili. Inoltre, adesso è presente un'opzione per cambiare il valore limite della popolazione.

Per essere davvero onesti, è difficile trovare un difetto a questa



Come si può fare un gioco sui Romani senza le orge?

economica espansione per *AoE*. Quindi *Rise Of Rome* rappresenta un perfetto investimento per tutti coloro che hanno apprezzato il titolo originale. Congratulazioni alla gente della Ensemble per aver dimostrato all'intera industria di videogiochi come deve essere realizzata un'espansione. Bravi ragazzi!





Vedete, Roma può essere costruita in un giorno (anche distrutta).



Quanti titoli di giornali includeranno la frase: "Cosa hanno fatto i Romani per noi?" (Noi ne conosciamo già due)

GRAFICA

Grafica SVGA nitida e splendide animazioni, ma niente di nuovo rispetto all'originale.

SUONO

Ottimo come il suo predecessore con nuove tracce extra e nuovi effetti per le varie unità.

LONGEVITA'

Aggiunge ancora più sostanza a AoE senza complicarne lo stile di gioco.

DESIGN

Una divertente simulazione storica con una giocabilità siderale!

PUNTEGGIO 8

O.K.

- Stile di gioco ben bilanciato e opzioni semplici
- I nuovi cittadini sono davvero ben fatti

K.O.

- I nuovi scenari sono davvero difficili
- Avremmo gradito la possilità di scegliere le formazioni delle truppe

SVILUPPO → Rogue Entertainment
PRODOTTO → Activision
REQUISITI → P90, 16MB ram, 150Mb su disco rigido, CD-rom 4x, scheda audio compatibile Sound Blaster e Quake II
IDEALE → PII 400, 128MB ram, Voodoo 2 SLI e modem

Quake II: Ground Zero

Questa espansione non è del tutto male, vero?

MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Quake II supporta solo l'OpenGL. Questo significa che le prestazioni delle varie schede varieranno a seconda di come girano i loro driver sotto OpenGL. Attualmente, i driver Glide vanno davvero alla grande così come vanno alla grande le schede TNT con la loro memoria addizionale per le texture.

VOODOO 2



VOODOO 1



RIVA TNT



MATROX G200



SUPPORTO API: OpenGL

Qui in redazione siamo tutti dei piccoli campioni di *Quake II* (soprattutto nelle sfide in rete), ma nessuno di noi è riuscito a finire un livello di questa espansione senza imprecare copiosamente. Questo significa due cose: primo, noi siamo dei maleducati e secondo, il gioco è davvero difficile. *Ground Zero* metterà a dura prova le vostre abilità fin dall'inizio. Già nel primo livello dovrete dare il meglio di voi per sopravvivere e le cose peggioreranno man mano che progredite nella missione. Come al solito non aspettatevi una grande trama, eliminate tutto ciò che si muove e raggiungete l'uscita.
Queste nuove quattordici mappe per la modalità giocatore singolo vi riportano ad affrontare tutte quelle situazioni che vi hanno fatto amare *Quake II*. La vecchia meccanica "tira-la-leva-uccidi-altri-mostri" non è così frequente come in *The Reckoning*, ma è ancora prevalente. Il design dei livelli lascia abbastanza insoddisfatti. Gli sviluppatori non hanno davvero tentato nulla di nuovo o di innovativo, il loro più grosso successo è il gradevole e frequente uso di luci colorate, che però risulta quasi fuori luogo nel mondo verde e marrone di *Quake II*.
Le nuove 10 mappe per il multiplayer sono ben studiate, ma hanno lo stesso problema di quelle di *The Reckoning*: sono davvero troppo grandi! Alcune potrebbero essere usate per un gioco di rally. Giocare con altre quattro o sei persone di solito significa dover girare per minuti prima di trovare qualcuno a cui sparare. Oltre alle nuove armi (che trovate spiegate nel box a fianco) ci sono anche alcuni potenziamenti che migliorano l'esperienza di gioco. Uno di questi è la sfera della vendetta che vi segue in giro e quando venite uccisi scoppia in faccia al vostro assassino. Divertente anche il nuovo power-up che raddoppia il danno; se lo usate insieme al quad damage potrete avere una chaingun con il danno ottuplicato.
Un'altra novità interessante è la bomba antimateria che pulirà grandi parti del livello grazie al suo enorme raggio d'azione. Penserete di essere scappati abbastanza lontano quando un'esplosione di luce bianca vi avvolgerà spazzandovi via dal gioco! Le armi pulisci-stanze tipo BFG non ci piacciono molto, ma bisogna ammettere che la bomba anti-materia crea un bellissimo senso di suspense. I Rogue sapevano che solo i fan più incalliti di *Quake II* avrebbero comprato questa espansione, quindi hanno creato un titolo per non tradire le loro aspettative. Troverete ottime aggiunte per il multiplayer insieme a nuovi difficilissimi livelli per il gioco singolo. E' stata un'ottima scelta, che ha salvato questo add-on dall'insufficienza.





Quando entrate nel God Mode potrete sfogare la vostra arroganza su qualsiasi nemico.



Il Chainfist toglie di mezzo i nemici normali con un solo colpo.

NUOVE ARMI

ETF RIFLE
Una variante dell'Hyperblaster. La potenza di fuoco è simile ma i proiettili viaggiano più lenti. Più efficace come arma a corto o medio raggio. Funziona con un suo specifico tipo di munizioni.



PLASMA BEAM
Questo ci piace. Una forte carica laser che semina morte. Immaginatelo come un Hyperblaster senza il tempo di rotazione. Usa le celle di energia.



CHAINFIST
Ah sì! E' tornato ed è più letale che mai. Tuttavia la sua presentazione è piuttosto penosa; sembra un apri-lattine più che uno strumento portatore di morte.



PROX MINES
Queste favorite per i Deathmatch sono tornate e possono essere tirate o lanciate con il prox launcher. Stesso principio: si attaccano alla superficie ed esplodono quando qualcuno si avvicina. Ottime per seminare morte in ogni parte del livello.



GRAFICA

E' *Quake II*, niente che non abbiate già visto. Sì, è ancora verde e marrone.

SUONO

Sempre il solito. Una volta ancora, è *Quake II*.

LONGEVITA'

Quattordici nuovi livelli e quattro nuove armi non sono male.

DESIGN

Il design dei livelli sembra più orientato a perfezionare quello di *Quake II* piuttosto che a provare qualcosa di nuovo.

PUNTEGGIO



O.K.
- Divertente
- Nuove armi e potenziamenti
- Ottimo multiplayer

K.O.
- Livelli banali
- L'intelligenza artificiale dei nemici lascia ancora a desiderare
- I livelli per il Deathmatch sono ancora troppo grandi

SVILUPPATO ···> Origin	
PRODOTTO ···> Origin	
REQUISITI ···> P166, 32MB ram, 65Mb su disco rigido, scheda video PCI o AGp da 2MB, scheda audio e joystick	
IDEALE ···> P200MMX, 32MB ram, 4MB PCI o AGP, Riva TNT	

Wing Commander Prophecy: Secret Ops

E' tempo di schiacciare quei maledetti alieni... di nuovo

PRESTAZIONI 3D

A parte *Descent: Freespace*, *Prophecy* era sicuramente uno dei migliori esempi di combattimento spaziale in grado di sfruttare bene il supporto hardware. Anche *Secret Ops* funziona bene sulle schede 3D e ci offre tante esplosioni colorate. Supporta il D3D e quindi in questo caso la TNT riesce a spuntarla sulla Voodoo 2, ma di molto poco.

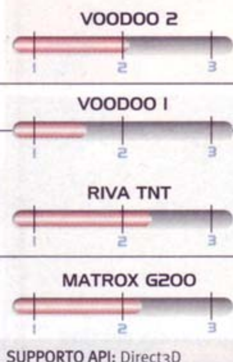
VOODOO 2

VOODOO I

RIVA TNT

MATROX G200

SUPPORTO API: Direct3D



Le astronavi madri non esplodono completamente... peccato.

Proprio quando pensavate di aver eliminato tutti quei fastidiosi insetti e reso l'universo un posto tranquillo in cui viaggiare, eccoli tornare in branco ancora una volta decisi a vendicarsi di voi. Questo atteggiamento non è proprio scusabile. Un eroe non può sterminare tranquillamente una razza aliena che questa torna più avvelenata che mai!!!

Secret Ops è il seguito gratuito (sì, mi avete letto bene) di *Wing Commander Prophecy*, il più bel *Wing Commander* finora uscito. *Secret Ops* è un gioco indipendente, quindi non avrete bisogno di *Prophecy* per giocarlo, che potrete scaricare dal sito della Origin. Se siete interessati, vi conviene sbrigarvi perché non sarà disponibile gratuitamente per sempre. La Origin pensa di fondere *Secret Ops* con *Wing Commander Prophecy* per dar vita alla tipica versione "Gold" di *Prophecy*, che dovrebbe essere disponibile nei negozi mentre state leggendo questo articolo (quasi per magia).

Naturalmente, i 115MB per lo "starter kit" di *Secret Ops* richiedono almeno 11ore di download con una connessione a 28.800... quindi fatevi un paio di conti per capire se vi conviene davvero scaricarlo da Internet o acquistarlo nei negozi! Dopo che vi sarete procurati lo "starter kit", dovrete scaricarvi ognuno dei sette episodi del gioco che vengono distribuiti settimanalmente sul sito della Origin.

Vale la pena di sorbirsi tutto questo download per questo gioco? Beh, se siete un fan irriducibile di *Wing Commander* e desiderate giocare ancora alla solita meccanica tipo: vola-al-prossimo-way-point-e-uccidi-qualsiasi-cosa-in-vista, allora non fatevi scrupoli e collegatevi a Internet. Ci sono in tutto 56 missioni con combattimenti più emozionanti dei precedenti capitoli di questa serie. Anche il livello di sfida questa volta è stato elevato moltissimo per tenere impegnati anche i piloti più bravi.

Se cercate qualcosa di innovativo, probabilmente rimarrete delusi. La storia di *Secret Ops* è banale (ma si potrebbe capire che è normale visto che segue la tradizione di *Wing Commander*), e lo stile di gioco è ripetitivo. Si tratta come al solito di voi contro l'universo, visto che i compagni di squadra sono praticamente inutili. Inoltre, per la maggior parte delle missioni, non avete neanche bisogno di leggere gli ordini, vi basterà basta andare da un nav point all'altro eliminando tutto quello che vedete.

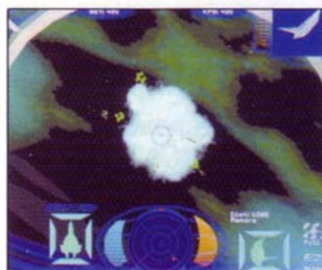
Detto questo, *Wing Commander* rimane ancora il punto di riferimento tecnico per gli sparatutto spaziali (unico vero concorrente è Freespace, che a parte la grafica è decisamente meglio del titolo della Origin). I caccia e gli incrociatori spaziali sono incredibili, così come lo sono gli effetti speciali. Peccato che tutto si risolva solo in una serie di scontri spaziali ed esplosioni spettacolari. Il parlato non è nulla di eccezionale e dopo pochi minuti diventa insopportabile. Ora la domanda sorge spontanea: perchè *SecretOps* è disponibile gratuitamente? Non perchè è robaccia. In superficie, Origin vuole premiare i fan di *Wing Commander* per la loro fedeltà negli anni, ma io dico che il gioco si sarebbe dovuto chiamare *Prophecy: Ancora niente Multiplayer* .Renderlo gratuito e stato un bel gesto per coprire questa imperdonabile mancanza.

Detto questo, se potete procurarvi *Wing Commander: Secret Ops* gratuitamente scaricandovelo dall'ufficio, allora non fatevelo sfuggire perché in fondo no né niente male.





Le battaglie sono più grandi e popolate che mai .Più astronavi sullo schermo richiedono però una maggiore potenza di calcolo.



Un altro insetto finisce in fumo. Niente paura, queste bestiacce schifose non finiscono ma e il divertimento continua.

GRAFICA
Incredibili le astronavi aliene e le esplosioni stellari.

SUONO
Decenti le musiche, ma insopportabili le frasi dette dal pilota.

PROFONDITÀ
Troppo superficiale.

DESIGN
Classico stile di gioco di *Wing Commander*: trova gli insetti e ammazza gli insetti.

PUNTEGGIO 7

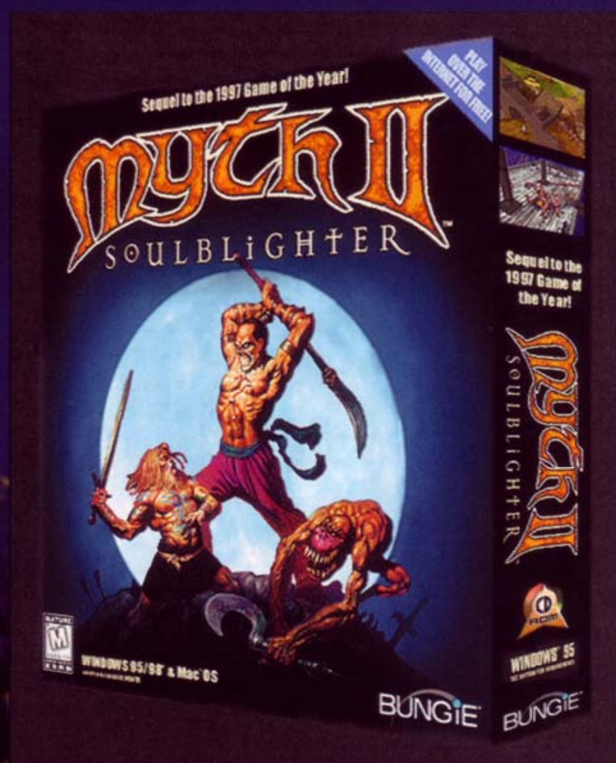
O.K.
- Molte missioni
- Rappresenta una bella sfida
- E' gratis

K.O.
- Troppe missioni simili
- Storia banale
- Niente Ginger

Secondo quel sipaticone di Nostradamus, un asteroide si schianterà sulla Terra nel luglio del 1999

MYTH II

LA STRATEGIA È TUTTO, LA FORZA BRUTA È ZERO.



Myth II si preannuncia come uno dei titoli caldi della fine dell anno .

Giochi per il Mio Computer

Quanto di buono c era in Mith ampiamente confermato... con l introduzione di alcuni livelli multiplayer davvero spassosi. .

The Game Machine

Il seguito di Mith promette di essere ancora pi divertente e sanguinoso... .

Zeta



BUNGIE



HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO



I Magnifici Sette

Il 1998 è stato un anno eccezionale per gli appassionati di multiplayer: *Quake II* si è affermato come il miglior gioco d'azione, *Starcraft* ha mantenuto tutte le aspettative, *Unreal* ha creato un nuovo standard grafico per gli sparatutto e Rainbow Six ha sorpreso il mercato con la sua impostazione strategica. Anche se questi giochi sono sicuramente stupendi, il 1999 ne promette molti altri ancora.

Gli sviluppatori hanno appena iniziato a cambiare la propria visione dei giochi in multiplayer. Prendete per esempio *Rainbow Six* e la magnificenza di *Team Fortress* dei Valve. Ci vuole di più del semplice deathmatch per impressionarci adesso.

I giochi che avranno successo nel 1999 saranno quelli che adotteranno un approccio unico al gioco via Internet.

Eccovi quindi i sette titoli che secondo le nostre previsioni sconvolgeranno la rete.

DATA D'USCITA: DICEMBRE (FORSE)

HALF LIFE: TEAM FORTRESS

Half Life è sicuramente il titolo più sconvolgente di quest'anno. Non essendo gente che si adagia sugli allori, la Valveha ha investito molto nel potenziale del suo *Team Fortress Software* visto che la modalità TF per *Quake* era una delle più popolari (superata forse solo dal Capture the Flag). In TF il giocatore deve scegliere una squadra e una classe all'interno della stessa. Le professioni dei giocatori variano da soldato di fanteria a medico di campo, con molte altre opzioni disponibili (vedere il box a lato). Questa varietà non significa soltanto che i giocatori dovranno trovare il ruolo più adatto alle loro caratteristiche, ma anche quale posizione aiuti di più la squadra.

Ogni ruolo sarà caratterizzato da abilità e armi particolari. Durante le battaglie sarà possibile trovare nuove armi e potranno anche essere utilizzati dei veicoli come trasporti, carri armati ed elicotteri.

Team Fortress promette nuove esperienze di gioco grazie al design dei suoi livelli. Potrete affrontare i vostri avversari in più di 20 mappe differenti. Molte delle missioni sono un semplice Capture the Flag (Cattura La Bandiera), ma altre richiedono il raggiungimento di obiettivi multipli (come la distruzione delle basi nemiche e la difesa dei propri territori). Nel caso che sulla rete non troviate un numero sufficiente di giocatori, il computer potrà prendere i comandi di alcuni membri della vostra squadra.

Un sistema di comunicazioni intuitivo consentirà ai giocatori di pianificare strategie e seguire comandi anche quando la battaglia è al suo punto cruciale. Il gioco di squadra sta rapidamente diventando lo standard nel multiplayer su Internet e *Team Fortress* è decisamente all'avanguardia.



Migliaia di server ospiteranno partite per TF.

VOTAZIONE ONLINE→ 10
Sarà davvero fantastico!

LA GUIDA DEGLI ESPERTI

I RUOLI

COMANDANTE

Punto di Forza→ Può posizionare i waypoints (obiettivi di movimento) e comanda la squadra.
Punto Debole→ Non si sporca le mani prendendo parte all'azione. In pratica non entra mai in combattimento.

MEDICO DI CAMPO

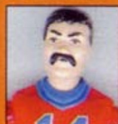
Punto di Forza→ Può curare le ferite de suoi compagni.
Punto Debole→ Croce Rossa = bersaglio facile.

FANTERIA LEGGERA

Punto di Forza→ Veloce e mortale come un ninja! Può sparare correndo senza perdere accuratezza nella mira. Possiede l'unica arma del gioco che, pur non essendo una pistola, provoca un danno specifico a seconda di dove si colpisce.
Punto Debole→ E' il primo a combattere e normalmente è anche il primo a essere ucciso.

FANTERIA PESANTE

Punto di Forza→ Armi potenti che sparano a grande distanza.
Punto Debole→ E' lento e deve accucciarsi per essere preciso.

FANTERIA LANCIARAZZI

Punto di Forza→ Dispone di razzi e munizioni esplosive.
Punto Debole→ Spesso rimane coinvolto negli effetti devastanti delle sue armi.

CECCHINO

Punto di Forza→ Ottimo tiratore a distanza.
Punto Debole→ Ci mette troppo per ricaricare.

COMMANDO

Punto di Forza→ E' dotato di moltissime bombe.
Punto Debole→ Poco armato per il combattimento corpo a corpo.

SPIA

Punto di Forza→ Può nascondersi tra le forze nemiche.
Punto Debole→ Ha poca potenza di fuoco.

INGEGNERE

Punto di Forza→ Può costruire delle barriere difensive.
Punto Debole→ Sembra un vero farloccone.

Se il multiplayer sarà all'altezza delle nostre aspettative, *Half Life* meriterà il voto di 11

DATA D'USCITA: PRIMAVERA '99

TOTAL ANNIHILATION: THE SERIES

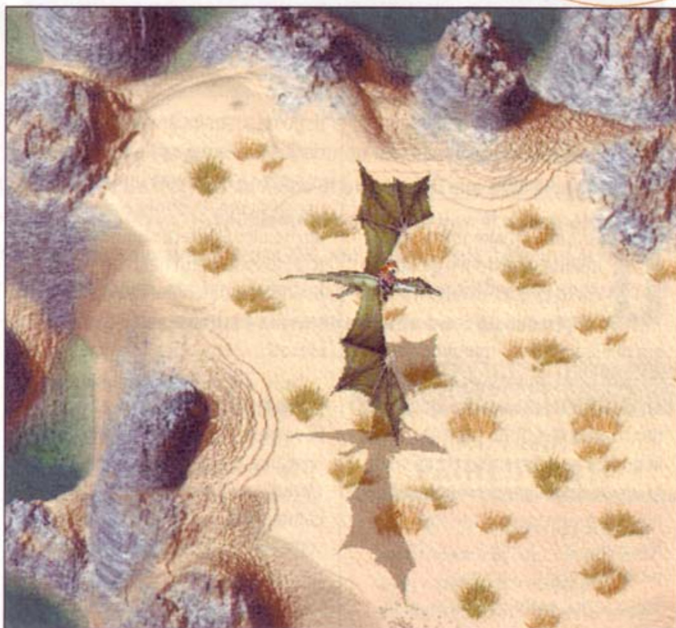
Visto il successo di Battle.net della Blizzard, la Cavedog ha creato anche lei un server dedicato ai giochi online. Il nuovo servizio permette a tutti gli appassionati di *Total Annihilation* di iniziare una battaglia su Internet in modo semplice e intuitivo. Oltre a questo, quelle menti folli della Cavedog stanno già preparandoci altre sorprese.

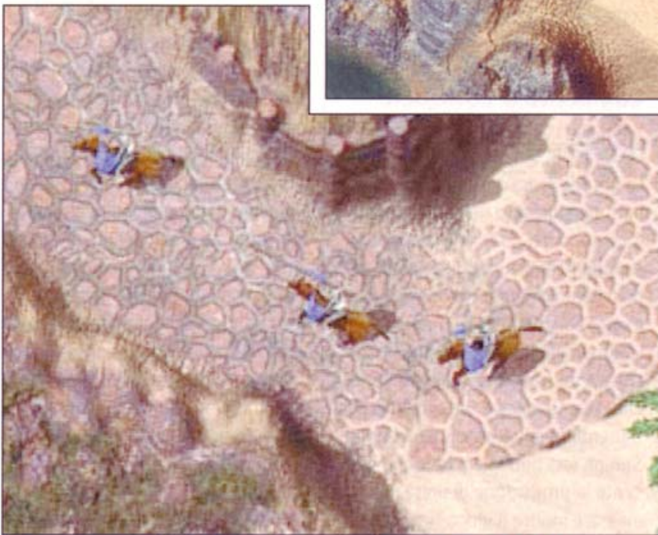
Galactic Wars e il titolo *Boneyards* solo per partite online. In questo gioco è possibile prendere parte a un colossale conflitto universale tra gli Arm e i Core, venendo coinvolti in battaglie di *TA*. Quando entrate per la prima volta, dovete scegliere la squadra e quindi selezionare un pianeta. Ora siete pronti per il combattimento contro altri giocatori. Ogni volta che entrate on-line, l'Alto Commando vi informerà su come si evolve il conflitto e su quali pianeti dovete conquistare.

Quando il conflitto inizia per la prima volta, i pianeti sono divisi in numero uguale tra gli Arm e i Core. Dopo le numerose battaglie che si svolgono giornalmente sul sito, la situazione inizia a mutare in favore di una delle due fazioni. L'obiettivo finale è catturare la base nemica, ma la cosa più divertente di questo sistema è che a ogni partita vi sentite parte cruciale di un conflitto più grande e che il vostro aiuto può essere fondamentale per la vittoria finale.

Le prestazioni individuali durante una battaglia determineranno la posizione in classifica del giocatore. Tutti cominciano come Private (soldati semplici), ma dopo aver vinto un certo numero di battaglie è possibile riuscire a passare di grado. La massima carica raggiungibile è quella di Comandante Supremo di una fazione. Per arrivare alle nomine più alte non è solo una questione di abilità in battaglia. Per raggiungere questi risultati dovrete aiutare i nuovi arrivati e agire con responsabilità. Questa idea rivoluzionaria ha dato nuova vita ai giochi strategici in tempo reale e ha reso *TA* uno dei titoli più apprezzati tanto da diventare uno dei giochi più seguiti in Internet. E per essere sicuri che il successo rimanga a lungo nelle menti dei giocatori, la Cavedog sta per far uscire *Total Annihilation: Kingdoms*.







La Cavedog è determinata a diventare la regina dei giochi strategici su Internet. Il problema è vedere se la Blizzard glielo permetterà.

Questa nuova versione migliora alcune delle pecche dell'originale *TA* e ha molti punti in comune con *Warcraft*, ma a giudicare dal risultato finale non possiamo che essere contenti del mix.

Il gioco propone quattro razze fantasy che combattono tra di loro. Ognuna di queste è basata su uno degli Elementi:

ARIA: Una nazione di guerrieri alleata con delle creature mitiche dall'alto potenziale distruttivo.

TERRA: Sono i soliti umani in stile medioevale con castelli, cavalieri, arcieri e altre cose simili.

FUOCO: Maghi dotati di impressionanti poteri in grado di controllare armate di non-morti.

ACQUA: Padroni dell'acqua, propensi a inondare i nemici.

Ambientato nel magico mondo di Darien, *Kingdoms* aggiunge interessanti modifiche al già ottimo motore di gioco. Il terreno è decisamente più dettagliato e le animazioni sono state migliorate e hanno un aspetto più fluido.

A parte questi miglioramenti, *Kingdoms* sarà il primo titolo Cavedog a essere venduto con supporto specifico per il Boneyard (sarà presto disponibile anche il supporto per *Total Annihilation*). Considerando quanta attenzione la Cavedog sta dedicando agli aspetti multiplayer, sembra chiaro che *Total Annihilation* e tutti gli altri giochi che supporteranno il Boneyard rappresenteranno una notevole forza nel mondo dei giochi on-line. In che misura, dipenderà dalla qualità di titoli come *Kingdoms*. Vedremo.



Uno da terra, due da mare e.... uhm.... tre da Internet?

VOTAZIONE ONLINE···› 8

Total Annihilation continua ad avere supporto on-line e su Boneyard e idee come *Galactic Wars* miglioreranno solo la situazione.

GLI ALTRI CONTENDENTI

QUAKE III ARENA

DATA D'USCITA → quando lo finiscono (ouch!)

Il grande Quake torna alla ribalta! Questo è il gioco a cui decine di sviluppatori si ispireranno. L'idea di base era di eliminare completamente la modalità per un singolo giocatore, ma le vendite ne avrebbero risentito troppo. Secondo John Carmack, la grafica sarà la migliore mai vista in un gioco del genere e imporrà un nuovo standard per quel che riguarda i giochi in rete... e chi potrebbe dire il contrario?
Tutto sarà basato su una serie di scontri stile Deathmatch. Infatti, anche nella modalità per giocatore singolo bisognerà combattere in un torneo contro una serie di avversari sempre più forti (un po' come succede in *Mortal Kombat*). Logicamente il cuore di questa terza versione è il multiplayer sulla rete e su Internet.

VOTAZIONE ONLINE → 10
Quake è sempre Quake... Quando uscirà, tutti gli altri giochi sembreranno vecchi.

UNREAL TOURNAMENT

DATA D'USCITA → quando sarà finito (probabilmente marzo '99)

La Epic ha imparato molto dai suoi errori. Questo attesissimo titolo, in fase di sviluppo fin dall'uscita dell'*Unreal* originale, segue lo stesso filone di *Quake Arena* e offre molti tornei multiplayer e numerosi bot controllati dal computer. Questo gioco offre alcuni vantaggi rispetto a *Quake Arena*: l'esperienza di gioco singolo è più coinvolgente e inoltre ha una data di uscita sicura. Purtroppo ci sono anche alcuni difetti come i numerosi rallentamenti nello sviluppo dovuti alle patch per *Unreal* e i suoi requisiti hardware tuttora troppo elevati.

VOTAZIONE ONLINE → 7
Ci vorrà molto per far dimenticare le scarse prestazioni Internet di *Unreal*, ma Epic ha intenzione di cambiare le cose. Dalle prime demo viste siamo sicuri che potrebbero davvero farcela.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

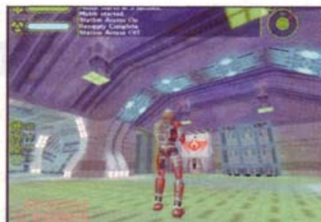
DATA D'USCITA → inizio '99

La grande fama del marchio C&C e l'ottimo supporto della Westwood Chat sono dei punti di forza indiscutibili. Tra le novità troviamo la possibilità di combattere sia di giorno che di notte, il supporto per le alte risoluzioni e il terreno voxel che permette mappe più realistiche. I cambiamenti tuttavia non riguardano solo l'estetica: *Tiberian Sun* ha una nuova opzione che consente la produzione di unità in massa e inoltre il gioco tiene conto dell'esperienza che le unità accumulano in battaglia. Nella guerra degli strategici, la Westwood ha intenzione di riscattarsi dopo i duri colpi subiti da *Total Annihilation* e soprattutto da *Starcraft*.

VOTAZIONE ONLINE → 8
La serie *Command&Conquer* è stata copiata talmente tante volte che sembra ormai un filone finito. Tuttavia i numerosi fan di *C&C* sanno che la Westwood ha ancora molte frecce al suo arco.



***Tiberian Sun* è sicuramente uno dei giochi più attesi dell'anno.**



Se volete avere qualche possibilità di vittoria in *Tribes*, dovrete per forza imparare a collaborare.

TRIBES

DATA D'USCITA → fine '99

Se questo gioco ce la farà (e noi lo speriamo sinceramente) cambierà notevolmente la concezione dei giochi online. Sviluppato sin dall'inizio come un titolo espressamente multiplayer, *Tribes* offre uno stile di gioco strategico basato sull'azione. I giocatori saranno costretti a concentrarsi sul gioco di squadra interpretando il ruolo scelto e ubbidendo ai comandi che vengono impartiti loro. E' come un grosso gioco di guerra dannatamente divertente! Se le prime versioni alfa che abbiamo provato non mentono, possiamo aspettarci un grande capolavoro.

VOTAZIONE ONLINE → 7
Volevamo dargli un voto più alto, ma l'universo di *Starsiege* deve ancora dimostrarci di avere qualcosa da offrire rispetto alla maggioranza di titoli simili. Aspettiamo l'uscita di *Tribes* per vedere se vale qualche punto in più.

DIABLO 2

DATA D'USCITA → Con la Blizzard bisogna tirare a indovinare. Noi diciamo estate '99

La reputazione della Blizzard nella creazione di giochi di massa è impareggiabile. L'originale *Diablo* è ancora alto nelle classifiche di vendita grazie alla nuova uscita a prezzo ridotto. Il motore grafico nettamente migliorato, cinque nuove classi di personaggio, quattro differenti locazioni e la promessa di risolvere i piccoli difetti che hanno affetto l'originale. Il nuovo gioco userà anche le schede acceleratrici 3D per ottenere una grafica più pulita e dettagliata. Inoltre ci sarà anche un nuovo sistema di combattimento che speriamo un po' più complicato e coinvolgente del primo.

VOTAZIONE ONLINE → 8
Se si prenderanno cura dei bug che affliggevano la versione multiplayer del titolo originale, *Diablo 2* sarà un successo memorabile nel mondo dei giochi online.



Se la Blizzard riuscirà a impedire i vari imbrogli on-line, *Diablo* sarà uno dei titoli più venduti del '99.

LA GUIDA DEGLI ESPERTI

BELLI MA NON ECCEZIONALI

RAINBOW SIX
VOTAZIONE ONLINE → 6
Il set di espansione previsto per il '99 è un tentativo disperato per tenere alto l'interesse su questo gioco. Anche se *R6* è stata la sorpresa del '98, potrebbe venire presto dimenticato con l'uscita di grossi titoli di questo nuovo anno.

AGE OF EMPIRES 2
VOTAZIONE ONLINE → 7
Se questo seguito riuscirà a risolvere il problema del lag e dell'intelligenza artificiale, sicuramente entrerà tra i giochi migliori della rete Internet.

STARCRAFT
VOTAZIONE ONLINE → 7
Starcraft è sempre un grande gioco, ma durante il 1999 dovrà affrontare una concorrenza sempre più agguerrita.

SIN
VOTAZIONE ONLINE → 6
Il tradizionale deathmatch sembra un po' debole se paragonato a quello che offrono gli altri giochi in uscita.

TRESPASSER
VOTAZIONE ONLINE → 0
Cosa?!? Niente multiplayer? Ma che diavolo credevano di fare?

AIUTO! SONO UN PRINCIPIANTE DEL MULTIPLAYER

E' l'era del gioco in multiplayer, ma quante persone hanno davvero chiaro l'argomento? Secondo un recente sondaggio della Interactive Digital Software Association, il 43% dei giocatori on-line ha iniziato da meno di un anno, il che significa che molti di loro stanno iniziando proprio adesso le prime esperienze in multiplayer. Supponiamo che voi siate uno di questi giocatori, che volete sapere tutto il necessario, ma avete paura di cosa vi possiate trovare davanti. E' tutto OK, noi abbiamo già fatto quest'esperienza di gioco e non abbiamo subito alcun danno irreversibile. Per darvi una mano, abbiamo scelto il più inetto membro del nostro staff e lo abbiamo lanciato nel mondo del gioco on-line per scoprire come ci si sente a essere della carne da macello per i giocatori più forti!

CASO DI STUDIO N1: IL CAMPO DEI BATTAGLIA DEGLI ESPERTI

STARCRAFT

DOVE GIOCARE→ SOLO SU BATTLE.NET

PUNTEGGIO BATTLE.NET

ACCOGLIENZA PER I PRINCIPIANTI→ 5.5
INTERFACCIA, FACILITÀ DI UTILIZZO→ 6.5
INFORMAZIONI SUGLI AVVERSARI→ 5.5
VARIETÀ DI GIOCO→ 7
TROVARE UNA PARTITA→ 10

S*tarcraft* è un perfetto esempio del gioco più difficile che possiate incontrare on-line. Non importa quanto siate bravi nelle missioni a singolo giocatore o quanto frequentemente possiate battere il computer. Quando entrate la prima volta in Battle.net realizzerete tristemente quanto in realtà facciate schifo.
Questo servizio (gratis) online vi dà pochissime informazioni su come trovare una buona partita. Manca la possibilità reale di entrare in zone differenziate in base all'abilità del giocatore. Anche se dichiarate ufficialmente di essere un principiante, finirete sempre con un gran bastardo che vi massacrerà in pochissimi secondi. Questa esperienza frustrante può essere uno scoglio insormontabile per i più piagnucoloni tra voi. Solo un po' di caparbietà e un'infinità di partite perse vi inizierà a far capire le differenze tra il gioco in solitario e il multiplayer.
Ricordatevi di non usare nessuna delle vostre strategie classiche. Anche se sono efficaci contro il computer, hanno pochissimo (se non nessun) effetto contro un buon giocatore umano. Quindi il modo migliore per iniziare è essere umili e studiare fin da subito nuove tattiche. Trovare un buon terreno d'allenamento è davvero difficile visto che il mondo multiplayer è pieno di giocatori esperti che pregano per trovarsi di fronte un principiante. Queste sono le tattiche usate durante il nostro esperimento con la cavia.



Battle.net è di solito un buon posto per trovare partite per principianti.

DATEVI UN NOME DA PRINCIPIANTE
Anche i predatori hanno un minimo di coscienza e sentiranno un occasionale senso di colpa se uccideranno un giocatore chiamato Vittima_del_Cancro o Non_Fatemi_Male o ancora Ho_Otto_Anni.

STATE ALLA LARGA DALLE PARTITE "RUSH"
Se vedete la scritta "Rush" nel titolo di una partita, statene alla larga finché non sarete diventati abili nel creare grandi forze in poco tempo. Queste battaglie corte non vi insegneranno quasi nulla su come giocare.

ALLEANZE
Trovate un buon giocatore e create un'alleanza che potrete sfruttare. Un vero esperto vi aiuterà se commetterete degli errori nelle partite a squadre e inoltre potrete trarre ottimi consigli guardando come costruisce le sue armate.

GIOCATE ANCHE CON IL COMPUTER
Iniziate entrando in partite a squadre che vi metteranno contro nemici guidati dal computer. Guardate i vostri alleati e osservate come combattono. Queste sfide sono più facili rispetto a quelle uomo contro uomo e sono ottime per prendere confidenza con le nuove tecniche di combattimento.

CREATE IL VOSTRO SERVER
Create una partita per soli principianti e controllate il punteggio di ogni giocatore che entra. Se un esperto (o un principiante troppo vincente) entra, cacciatelo. In questa maniera, potrete creare partite equilibrate per migliorare le vostre abilità.

LA GUIDA DEGLI ESPERTI

SFRUTTARE I PRINCIPIANTI

Mentre i principianti provano a perfezionare le loro abilità, è tempo per noi avvoltoi di abbandonarsi a ingiusti massacri.
→ Create partite per principianti e fateli entrare mentre cacciate i giocatori buoni.
→ Attaccate e lasciateli sul punto di morte, ma non finiteli completamente. Continuate a costruire le vostre forze d'assalto e poi attaccateli ripetutamente!
→ Cambiate spesso il vostro login e la vostra password. In questo modo ingannerete i principianti facendogli credere che siete novellini come loro. Quando la partita inizia fateli fuori senza alcuna pietà.

Quando avrete preso un po' di confidenza con le partite in multiplayer, dovrete trovare una vostra strategia vincente. La chiave di tutto è il modo in cui costruite le vostre unità d'attacco. Ecco un semplice ordine di costruzione.

ORDINE GENERICO DI COSTRUZIONE PER STARCRAFT
1. Costruite sei unità di raccolta
2. Usate i seventh per costruire una struttura di supporto
3. Costruite una o due unità di raccolta in più
4. Costruite una struttura per la creazione delle unità
5. Costruite una o due unità da combattimento
6. Costruite altre unità di raccolta
7. Costruite un'altra struttura di supporto
8. Costruite un edificio per il gas Vespene
9. Cambiate la produzione a seconda dell'andamento della partita)

CASO DI STUDIO N2: LA TERRA DELLA GUERRA

QUAKE II

DOVE GIOCARE···› GAMESPY, TEN, e un milione di altri server

PUNTEGGIO GAMESPY

ACCOGLIENZA PER I PRINCIPIANTI···› 4
INTERFACCIA, FACILITÀ DI UTILIZZO···› 3
INFORMAZIONI SUGLI AVVERSARI···› 8
VARIETÀ DI GIOCO···› 9
TROVARE UNA PARTITA···› 10

PUNTEGGIO TEN

ACCOGLIENZA PER I PRINCIPIANTI···› 8
INTERFACCIA, FACILITÀ DI UTILIZZO···› 8
INFORMAZIONI SUGLI AVVERSARI···› 8
VARIETÀ DI GIOCO···› 9
TROVARE UNA PARTITA···› 10

PUNTEGGIO HEAT

ACCOGLIENZA PER I PRINCIPIANTI···› 5
INTERFACCIA, FACILITÀ DI UTILIZZO···› 6
INFORMAZIONI SUGLI AVVERSARI···› 4.5
VARIETÀ DI GIOCO···› 4
TROVATE UNA PARTITA···› 3

Quake II in multiplayer è il paradiso per tutti gli amanti degli sparatutto in soggettiva. Ultimamente, grazie al calo dei prezzi dei computer, molti giocatori si sono potuti permettere una configurazione in grado di far girare decentemente il capolavoro della ID. Il problema con *Quake II* è che la comunità di giocatori si basa davvero su server indipendenti. Tuttavia, grazie all'eccellente codice client-server di John Carmack, non avete bisogno di affidarvi a servizi particolari per trovare dei buoni punti in cui sfidare avversari sparsi per il mondo. Invece potrete visitare una serie infinita di partite indipendenti. GameSpy offre tutto il necessario per trovare le partite migliori, e vi dà una serie enorme di dettagli su ogni singolo gioco. In questo modo non sarà difficile scegliere il gruppo migliore con cui connettersi. Anche se avete la competenza tecnica di una scimmia, sarete in grado di scaricare e configurare GameSpy senza alcun problema. Mentre alcuni preferiscono questa maniera per trovare un server, altri preferiscono un modo più semplice. Che ne dite di TEN? Segnala la presenza dei giocatori migliori sul server. Ciò significa che ci sono molte opportunità per i principianti. La qualità delle partite varia sensibilmente, dalla migliore alla peggiore. L'interfaccia è semplice e potrete anche chiacchierare con gli altri giocatori presenti. Purtroppo se aprite una chat è sicuro che molti idioti verranno attirati come le mosche dal miele. In ogni caso, su TEN troverete sempre la partita giusta per voi pronta a iniziare in pochi minuti.



L'interfaccia di HEAT è decisamente complessa per i principianti. Inoltre non è facile trovare una partita.



L'interfaccia di Ten è molto più intuitiva di quella di GameSpy.

HEAT è un nuovo servizio che arriva con un solido supporto per molti giochi. Tuttavia, la sua area per *Quake II* sembra priva di qualsiasi opzione di gioco. Ci sono sempre poche partite in svolgimento, anche se questo è buono per un principiante visto che il livello generale sembra molto basso. Il server gratuito è semplice da configurare una volta finito di scaricare i 5MB di download, e certi elementi sono molto simili al modello di MPlayer. Quando iniziate a giocare a *Quake* sappiate che morirete e rimorirete a lungo. Considerato da quanto tempo il gioco è sul mercato e la sua enorme fama come gioco on-line, non sarà certo difficile imbattervi in qualche veterano. Mettetevi comodi mentre morite, morite e morite ancora. Fortunatamente, se vi fissate a giocare, capirete perché questo gioco è così tanto apprezzato in tutto il mondo. Inoltre, fare pratica qui vi preparerà per la festa on-line promessa da *Half Life*.

Se il morire ripetutamente ferisce il vostro orgoglio, provate alcune delle nostre tattiche. Non vi terranno in vita, ma renderanno il vostro viaggio verso l'aldilà molto più divertente.

COME MORIRE CON STILE

PRENDETELI IN GIRO

Scegliete il miglior giocatore sul server e prendetelo in giro fino a quando lui si disinteresserà completamente degli altri per sfogare tutta la sua ira su di voi.

LA GUIDA DEGLI ESPERTI

SFRUTTARE I PRINCIPIANTI

···› Se si accucciano (una delle tattiche preferite dai principianti), sparategli.
···› In poche parole, nascondetevi. Non conoscono i livelli abbastanza bene per sapere cosa state facendo. In questo modo la partita sarà un semplice massacro.
···› Se sono il tipo di principianti che stanno fermi, giratégli intorno. Se corrono senza una tattica state fermi e sparategli.

KAMIKAZE

Tutto quello di cui avete bisogno è il lancia razzi e molto fegato. Afferrate la vostra arma e correte addosso a un avversario. Sparate un razzo per terra quando state per raggiungerlo. Morirete entrambi, ma la vostra vittima non saprà mai cosa l'abbia ucciso.

MORTE SALTANDO COL RAZZO

Saltare utilizzando il lanciarazzi non è un'abilità da principianti, quindi divertitevi un po' facendo pratica nel bel mezzo di un deathmatch. In questo modo molta gente vedrà volare per l'arena alcune parti del vostro corpo virtuale.

ALZARE IL PUNTEGGIO

Forse non riuscirete ad avere tante uccisioni quante ne ha il leader della classifica, ma potrete sempre provare a eguagliare il suo punteggio in negativo. Continuate a suicidarvi in modo creativo per evitare che gli altri giocatori possano fare punti uccidendovi.

MEGLIO MORIRE CON DIGNITA'

Magari potrete pure essere scarsi a *Quake II*, ma questo non vuol dire che dobbiate concedere a qualche bamboccio moccioloso troppe uccisioni facili. Gli avvoltoi nei server di *Quake II* hanno un modo per sentire l'odore dei principianti e ucciderli a ripetizione per vittorie facili. Se vi sentite vittime di questo o se lo state per diventare, la miglior soluzione è di uccidervi prima che lo possa fare qualcun altro. Questo farà infuriare i giocatori che hanno speso tempo a inseguirvi per tutto il livello. A questo punto è consigliabile anche prenderli in giro ("Non puoi uccidermi bamboccio! Solo io ho questo diritto!").

CASO DI STUDIO N3: IL NUOVO TERRENO DI BATTAGLIA

RAINBOW SIX

DOVE GIOCARE→ THE ZONE e MPLAYER.COM

PUNTEGGIO THE ZONE

ACCOGLIENZA PER I PRINCIPIANTI→ 10

INTERFACCIA, FACILITÀ DI UTILIZZO→ 9

INFORMAZIONI SUGLI AVVERSARI→ 7

VARIETÀ DI GIOCO→ 9

TROVARE UNA PARTITA→ 9

PUNTEGGIO MPLAYER.COM

ACCOGLIENZA PER I PRINCIPIANTI→ 10

INTERFACCIA, FACILITÀ DI UTILIZZO→ 7

INFORMAZIONI SUGLI AVVERSARI→ 4

VARIETÀ DI GIOCO→ 4

TROVARE UNA PARTITA→ 7



Paragonata alla semplice e intuitiva interfaccia di The Zone, il design di MPlayer è difficile da decifrare .

Per coloro che si sentono pronti a provare per la prima volta l'ebbrezza del multiplayer, la scelta migliore è giocare a un titolo uscito da pochi mesi (come *Rainbow Six*). Logicamente in questo modo non dovreste trovarvi di fronte ad avversari troppo forti. Inoltre potrete condividere le vostre fatiche di apprendimento con altri giocatori che cercano di imparare come voi. La nascente comunità di giocatori di *Rainbow Six* ne è un perfetto esempio. Immaginate di far parte di una squadra d'assalto composta da Martufello, Cristina D'Avena e Paolo Rossi e avrete una mezza idea di come sono le partite online di *Rainbow Six*. Dovrete preoccuparvi dei vostri compagni che vi si mettono tra i piedi, vi sparano alla schiena o vi uccidono con una granata lanciata male. A parte questo casino avete un'ottima possibilità per imparare.
Le partite a squadre in *Rainbow Six* sono di solito molto brevi, il che significa che avrete molte possibilità per imparare dai vostri errori. Nei momenti calmi, dopo che siete stati uccisi, avrete la possibilità di capire il perché della vostra morte. Avrete anche la possibilità di chiedere agli altri cosa sia andato storto, osservare i sopravvissuti o, ancora meglio, prendervi gioco di tutti quelli che sono morti prima di voi.
Anche se *Rainbow Six* è uscito col supporto per due servizi multiplayer gratuiti (Microsoft's Internet Gaming Zone e MPlayer), The Zone è chiaramente il migliore per i giocatori alle prime armi. Ha una semplice interfaccia che consente di avere una chiara visione del tipo di server e di competizione che state per affrontare. L'unico difetto è che non potete stabilire quanto sia stata buona la vostra prestazione visto che manca un sistema di punteggio.
D'altra parte, MPlayer è un incubo per un principiante. In mezzo alla confusione, avrete grosse difficoltà a decifrare le informazioni sulla partita. La mancanza di una semplice interfaccia grafica vi obbligherà a entrare in partita per poter capire esattamente contro o con chi state giocando. Il risultato è che troverete molte più partite laggate che su The Zone.
Dopo che avrete superato con successo un paio di missioni nella modalità singolo giocatore (provate a pianificare le missioni con un solo soldato) e vi sentirete in confidenza con il sistema di controllo, siete pronti per il multiplayer. Una cosa a cui dovrete fare attenzione è l'occasionale idiota che uccide tutto il team. Qui sotto abbiamo raccolto una serie di modi per proteggervi da tali imbecilli.

LA GUIDA DEI GIOCATORI PARANOICI PER UCCIDERE GLI IDIOTI
(quelli che ti fanno fuori la squadra)

ATTENZIONE AI SEGNALI
Se molte persone si accovacciano all'inizio di una partita e selezionano le pistole, si stanno facendo dei segnali. La migliore soluzione è sparare per primi.

CORRETE VELOCI
Essere il primo della fila è sempre una buona tattica. Se l'idiota incomincia a sparare, i tuoi compagni di squadra ti faranno da scudo morendo. Se prova a farvi fuori tutti con una granata, potrete correre fuori prima che i compagni di squadra vi taglino la strada. La cosa migliore è spararglì per primi (ancora) .

PREVEDETE IL PEGGIO
A volte un buon uccisore di squadre può sparare. Se venite colpiti da una direzione irregolare, la cosa migliore è sparare a tutti coloro che avete nelle vicinanze (amici o nemici).

CONTROLLATE I NOMI
Questi uccisori si nascondono sotto differenti nomi. Alcuni sono ovvi tipo IkillTeammates, altri cercano di depistarvi con nomi intelligenti tipo Idontkillteammates. Se trovate qualcuno con un nome sospetto, è meglio spararglì subito per primi.

COLPITE SEMPRE PER PRIMI
Sappiatelo, chiunque potrebbe essere un "team killer", quindi la vostra scelta migliore è ammazzare tutta la squadra all'inizio. Sicuramente, alcune persone vi chiameranno assassino, ma almeno voi avrete salva la vita. Se vi fanno troppe storie, uscite, cambiate nome e rientrate nella partita. A questo punto ammazzate tutti per evitare di finire vittime di un altro pazzo.
In finale, comunque, uccidere i propri compagni non è l'unica cosa che vi farà cacciare da un buon server. Ogni tanto un giocatore troppo premuroso caccerà tutti per comportamento offensivo. Qui di seguito ci sono alcune motivazioni per cui siamo stati cacciati dal server di *Rainbow Six* mentre giocavamo per scrivere questo articolo.
* Abbiamo cambiato il nome in Thefactsoflife_Natalie (quella cicciona)
* Abbiamo detto di essere associati al giocatore conosciuto come Spruzzi_Di_Diarrea
* Abbiamo detto di essere i padri illegittimi di Dutch_Tornado
* Abbiamo spacciato foto di donne nude sul server
* Ci siamo rifiutati di sparare ai nemici finché non erano stati distrutti tutti i vetri nel gioco
* Abbiamo fatto pubblicità subliminale a PCUltra
* Abbiamo seguito la guida paranoica per battere gli uccisori di squadre. Quanto se la tirano quelli che ospitano il server .

LA GUIDA DEGLI ESPERTI

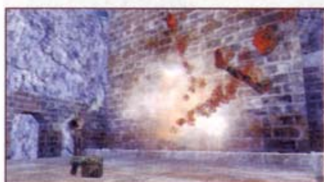
SFRUTTARE I PRINCIPIANTI

→ Entrate nei server per allenamento e uccidete tutti senza pietà.
→ Buttatevi nella battaglia. I principianti vengono sempre colpiti dal primo proiettile che vola.
→ Prendete la mira e non mollate mai il bersaglio. I principianti spesso spareranno velocemente prima di aver preso la mira.

Un nuovo Re per i giochi On-Line

LA EPIC SI LANCIA AL CONTRATTACCO E AFFILA LE ARMI PER CONQUISTARE IL PREDOMINIO ANCHE IN RETE. LO STRAPOTERE DELLA ID SOFT E' FINALMENTE GIUNTO AL TERMINE?

Quando *Unreal* è uscito nei negozi, molte persone (inclusi noi) lo hanno salutato come il gioco graficamente più bello di tutti i tempi. Tutti quanti ci aspettavamo un successo senza precedenti e una bastonata micidiale contro lo strapotere della ID Soft (i realizzatori di *Quake*) nel campo degli sparatutto in prima persona. In realtà le cose non sono andate proprio in questo modo. La modalità di gioco su Internet di *Unreal* ha deluso alla grande e ha obbligato tutti ad attendere un fantomatico "Patch" per poter finalmente provare l'emozione del multiplayer. La situazione si è sbloccata nei primi giorni di novembre e ora è finalmente possibile giocare su Internet a una velocità decente. Purtroppo queste modifiche arrivano un po' troppo tardi; nel frattempo la concorrenza si è guadagnata una consistente fetta di mercato che ha lasciato la Epic in disparte. I creatori di *Unreal* non si sono però ancora dati per vinti e stanno preparando alcune interessanti contromosse.
La Epic si è ormai resa conto che la possibilità di giocare On-Line è un po' il futuro dei giochi per PC. La Patch di *Unreal* è stato solo il primo passo in questa direzione. In



***Unreal Tournament* vi permetterà di giocare finalmente on line.**

programma ci sono moltissime altre migliorie per il loro campione di vendite. In futuro avremo delle espansioni che renderanno più pericolosi i nemici, aggiungeranno nuovi effetti speciali e miglioreranno ulteriormente la possibilità di giocare in multiplayer. La prima espansione che uscirà sarà una collezione di nuovi livelli, ma la novità più attesa è senza dubbio *Unreal Tournament*. Questo nuovo titolo uscirà nella prima metà del 1999 e nonostante la Epic non voglia rivelare nulla sulle sue caratteristiche, molte fonti ben informate ci hanno assicurato che avrà parecchi punti in comune con *Quake III Arena* (il nuovo gioco della Id Soft che si concentra sui combattimenti stile Deathmatch). Per cercare di saperne di più, noi di PCU abbiamo deciso di andare direttamente alla fonte e abbiamo mandato dei nostri agenti a fare quattro chiacchiere con Mark Rein, della Epic. Ecco cosa siamo riusciti a scoprire sui futuri piani di questa promettente software house:

PCU: Avete deciso di far uscire *Unreal Tournament* per contrastare l'uscita di *Quake III Arena*? I due giochi sembrano molto simili!

Rein: Appena abbiamo saputo le caratteristiche di *Quake III Arena* ci siamo subito resi conto che la gente ci avrebbe preso per dei copioni. Vi prego di credermi se vi dico che *Unreal Tournament* era in fase di sviluppo molto tempo prima dell'annuncio di *QIII*.

PCU: Il nuovo gioco comprenderà anche delle missioni in cui bisogna collaborare con altri membri di una squadra, un po' come succede in *Rainbow Six* e *Tribes*?

Rein: Sì, ci saranno molte situazioni di questo genere. Del resto la moda attuale sembra essere questa. La cosa innovativa è che i vostri compagni di squadra potranno essere sia Bots che esseri umani. Noi siamo stati i primi a includere i Bots in un gioco. Ora vogliamo espandere ulteriormente questo concetto. In questo modo *Unreal Tournament* sarà divertente anche nella modalità per un singolo giocatore.

PCU: Come sarà il gioco single-player?

Rein: Sarà come un tradizionale gioco di combattimenti, solo che userà una struttura tipo Torneo in cui i combattenti dovranno aprirsi la strada su livelli infestati da Bots.

PCU: Qual è la più grande miglioria rispetto all'*Unreal* originale?

Rein: Questa non è una semplice espansione, ma un prodotto originale. Per questa ragione abbiamo avuto la possibilità di effettuare moltissimi miglioramenti. Oltre alla nuova struttura di gioco, abbiamo anche aggiunto un'interfaccia tipica dei titoli sportivi della EA. Ci saranno anche alcune nuove armi, numerosi livelli appositamente studiati per i Deathmatch e altre cose di cui non posso ancora parlare.
[Orco cane! Eravamo a un passo dallo scoop]

CI PIACEREBBE ELIMINARE

LA FRANCIA



PERCHE` L'ODIAMO: Ok! Facciamo finta che non ci importi della puzza di cipolle, del loro nazionalismo esasperato, della cafonaggine dei Parigini e del fatto che chiamano il computer Ordinateur; la cosa che proprio non possiamo sopportare è tutta quella gente chiamata Renè!

COME VORREMMO ELIMINARLA: Si potrebbe organizzare una piccola armata per invaderla, tanto i Francesi si arrendono a chiunque abbia una forza offensiva superiore a un gruppo di ragazze scout. Un'altra idea sarebbe usare un'arma CSF (Cannone Spacca Francia) e tostare l'intero paese.

I MIGLIORI

Volete sapere quali sono i migliori produttori di giochi attualmente sul mercato? Questa nostra classifica vi terrà informati mensilmente sull'andamento del mercato

QUESTO MESE

1 **SIERRA** Hanno prodotto *Half-Life!* Se questo non vi bastasse come ragione del primo posto della Sierra, sappiate che hanno anche firmato un contratto d'esclusiva con i produttori del mitico *Fallout*. La Sierra sta tornando ai vertici.

2 **GT INTERACTIVE** *Carmaggedon 2* è adrenalina allo stato puro. Tutti gli automobilisti folli non possono certo farsi sfuggire questo titolo. Speriamo di vedere presto altri giochi all'altezza.

3 **ACTIVISION** Sono riusciti a far uscire *Sin* prima di *Half Life* e questa è stata una mossa molto astuta.

4 **ELECTRONIC ARTS** Questa società è in crescita costante e si sta aggiudicando alcuni tra i migliori creatori di videogiochi sul mercato (tra cui *Sid Meir*).

5 **MONOLITH** *Shogo* ha avuto un ottimo successo tra il pubblico e *Blood 2* sta venendo su molto bene. Il loro motore grafico Lithtech sembra migliorare costantemente.

6 **MICROSOFT** Il vecchio Bill dispone della più potente società informatica degli Anni '90. Per questo ogni volta che vuole qualcosa riesce sempre a ottenerla. Ci aspettiamo di vederlo presto in vetta.

7 **RED STORM** Il loro *Rainbow Six* ha cambiato il modo di vedere i classici sparatutto in prima persona. Peccato che *Dominat Species* sia una mezza vaccata.

8 **ID SOFTWARE** Basta un solo titolo: *Quake III*.

9 **NVIDIA** Questa società è in grande crescita grazie ad alcuni giochi estremi.

10 **3DFX** I prezzi della Voodoo 2 stanno scendendo e la Voodoo 3 sta arrivando più cattiva che mai. Il dominio delle schede acceleratrici è ormai nella salde mani della 3DFX.

NOMI CALDI

ASC GAMES *Werewolf*, Il loro nuovo gioco basato sul motore di *Unreal*, promette molto bene. Inoltre anche il loro nuovo gioco di corse ha un altissimo potenziale di vendite (soprattutto negli USA dove è abbinato al nome di un famosissimo pilota). L'arrivo nelle prime 10 posizioni sembra ormai una cosa sicura.

3D REALMS La brutta notizia è che *Prey* è stato momentaneamente sospeso. La buona notizia è che ora tutti gli sviluppatori della 3D Realms sono concentrati sull'attesissimo Duke Forever. Yuppy!

IN OMBRA

INTERPLAY Questa società sta attraversando un momento particolarmente buio. I suoi titoli continuano a essere rimandati, cancellati o dimenticati da tutti (compresi i programmatori). Non si riesce a capire cosa sta realmente succedendo al gruppo di Perry. *Messiah* è la loro ultima possibilità di riscatto.

LE DONNE CON CUI CI PIACE GIOCARE

ELEXIS



Quando vedete per la prima volta la cattiva del nuovo sparatutto della Ritual, capite subito perché il gioco si chiama *Sin* (che in inglese significa "Peccare" in senso biblico). Questa bella topona, oltre ad avere un corpo da urlo, è una criminale eternamente pericolosa. Nonostante le apparenze, Elexis è una esperta biogenetica ed è a capo della malvagia SinTEK Corporation. Se pensate ai soliti mostri deformi e ai demoni che bisogna affrontare negli sparatutto in prima persona, Elexis è sicuramente uno dei nemici finali più piacevoli da raggiungere.

Con quel fisico e quella faccia, se Elexis fosse una donna reale (e non lo è! Per tutti coloro che hanno problemi a distinguere i personaggi dei videogiochi dalle donne reali, vogliamo ricordare che Elexis non esiste ed è solo un insieme di poligoni. Quindi non eccitatevi troppo), non avrebbe altra scelta che essere cattiva. Come ha detto Melanie Griffith in Una Donna in Carriera: "ho un cervello per gli affari e un corpo per il peccato". Con un corpo come quello di Elexis si potrebbero fare moltissimi peccati!!!



ALTRE RAGAZZE PECCAMINOSE

PAMELA ANDERSON LEE



IL CRIMINE → Ha videoregistrato alcune sue notti bollenti col famoso marito.
LA PUNIZIONE → Tutto il mondo ha visto le videoregistrazioni delle sue notti roventi.

MADONNA



IL CRIMINE → Ha rivoluzionato la libertà sessuale delle giovani ragazze di mezzo mondo.
LA PUNIZIONE → Ora ha anche lei una giovane figlia di cui preoccuparsi.

LINDA BLAIR



IL CRIMINE → Se l'è presa con Christopher Reeves (l'ex-Superman) perché è paralizzato e la medicina sta utilizzando degli animali per trovare un modo di guarire tutte le persone paralizzate.
LA PUNIZIONE → La sua carriera è paralizzata!

ZSA ZSA GABOR



IL CRIMINE → Ha dato uno schiaffo a un poliziotto di Los Angeles.
LA PUNIZIONE → Si è beccata uno schiaffo sul sedere!

GAMESCAN

Questo mese prenderemo in esame alcuni giochi che non hanno avuto un'anteprima estesa e li racconteremo come se si trattasse di classici film catastrofici. Solo PCU può osare tanto.



BLACK AND WHITE

SVILUPPO → Lionhead
PRODOTTO → Electronic Arts
TITOLO FILM CATASTROFICO → L'Attacco delle Gigantesche Mucche Boxer!
TRAMA → Una serie di pacifiche città fantastiche vengono attaccate da spietati maghi in grado di controllare degli animali giganti.
PUNTO DI FORZA → L'intelligenza artificiale degli animali è molto realistica. Il loro comportamento darà vita a diverse situazioni sia positive che negative.
EFFETTI SPECIALI → La differenza di dimensioni è la chiave del gioco. Potrete vedere i piccoli abitanti delle città scappare disperati mentre il gigantesco piede di una creatura pone fine alle loro misere vite. Se amate Godzilla, questo gioco vi potrebbe piacere.



WARGASM

SVILUPPO → DID
PRODOTTO → Infogrames
TITOLO FILM CATASTROFICO → Apocalisse Domani!
TRAMA → Siamo nell'anno 2025... (ehi, fermatemi se avete già sentito questa storiella).
PUNTO DI FORZA → In *Wargasm* la guerra non viene combattuta nel mondo reale ma nel World Wide War Web. Questa rete virtuale permette alle varie nazioni di affrontarsi senza la perdita di esseri umani. Logicamente il gioco vi permetterà di entrare nel WWWW e di combattere contro molti avversari virtuali usando numerosi mezzi bellici. Il sogno di ogni guerrafondaio.
EFFETTI SPECIALI → Una splendida grafica in 3D sullo stile di *Uprising*. Lo stile di gioco ricorda molto quello della mitica serie di *Comand & Conquer*.

GAMESCAN



STARSIEGE

SVILUPPO → Dynamix

PRODOTTO → Sierra

TITOLO FILM CATASTROFICO → La Follia dei Robot Giganti

TRAMA → Guerrieri ribelli a bordo di potentissime macchine da guerra si fanno strada per la galassia attaccando ogni pianeta sulla loro strada.

PUNTO DI FORZA → Questo sparatutto in prima persona è in grado di rendere felici tutti i giocatori più estremi. Si potranno controllare dei giganteschi robot e sarà possibile sfidare i colleghi d'ufficio grazie a numerosissime opzioni multiplayer. Distruzione e divertimento in un futuro lontano, lontano!

EFFETTI SPECIALI → Armi devastanti, effetti grafici da sturbo e spettacolari missioni sia all'esterno che all'interno di edifici. Logicamente non manca tanta distruzione e frenesia da combattimento.



UPRISING 2

SVILUPPO → Cyclone Studios

PRODOTTO → Electronic Arts

TITOLO FILM CATASTROFICO → Il Figlio dell'Uomo del Fututro

TRAMA → Tecnologia aliena e gigantesche esplosioni. Trama molto semplice, ma estremamente interessante.

PUNTO DI FORZA → I giochi di strategia 3D in tempo reale non hanno ancora preso il volo. Forse questo titolo potrebbe finalmente far decollare anche questo genere.

EFFETTI SPECIALI → E' cambiato tutto rispetto all'originale *Uprising*. Ora c'è un nuovo potentissimo motore 3D, ci saranno effetti grafici ancora più sconvolgenti, le unità di combattimento avranno un look più aggressivo, sarà possibile giocare di notte e usare nuove potentissime armi! Forse questa è la volta buona...

Il Termometrone EDIZIONI 1999



COSE CALDE

CERVI INCAZZATI → La Sierra sta per lanciare un gioco intitolato *Deer Avenger* in cui interpretate un cervo in cerca di vendetta. Per sconfiggere quegli impotenti dei cacciatori, disporrete di numerose trappole e di un pupazzo che grida: "Non sparate! Sono nudo e ho una pizza". Quando i veri cervi riusciranno a fare le stesse cose, finalmente vedremo parecchie persone con un fucile incastrato tra le chiappe.

UNA CASA PER I FUGGITIVI → La GT Interactive ha stretto un accordo con la Fugitive, una nuova società nata dall'unione di un gruppo di ex-programmatori della Blizzard. La compagnia ha annunciato che il loro primo gioco sarà qualcosa di assolutamente innovativo e si intitolerà *DiabloCraft III* (ovviamente si scherza!).

E' COLPA DI RIO → La Diamond è riuscita a convincere la legge americana che il suo Rio è un apparecchio del tutto legale. Questa scatoletta portatile è in grado di riprodurre ovunque le canzoni in formato MP3 scaricate da Internet. Ora bisogna vedere se e come reagirà il pubblico alla pessima qualità audio di quel formato.

LA STRANA COPPIA → La Crystal Dynamics ha scritturato Marliece Andrada, una ex-modella di Playboy, per apparire insieme a Gex nella nuova avventura del viscido geco. Questa è sicuramente la coppia peggio assortita dai tempi in cui Pamela Anderson si è sposata con quel viscido geco di Tommy Lee.

LA FONTE DELLA SALUTE → La Click Health sta sviluppando alcuni software curativi. Infatti questa società è convinta che i videogame possono avere degli effetti benefici. Ora smettete di leggere, andate al negozio di videogiochi più vicino e guardate attentamente il ragazzo dietro il bancone. Poi tornate a casa e provate a rileggere questa notizia senza scoppiare a ridere.

COSE FREDDE

ODDWORLD DA OSCAR → Uno dei filmati di *Oddworld: Abe's Exodus*, è stato sottoposto alla commissione degli Oscar per partecipare alle nomination come miglior cortometraggio animato.

TUTTO PER UN NOME → La VM Labs ha pagato un sacco di soldi a un'agenzia pubblicitaria per farle inventare il nome delle loro nuova console. La scelta finale è stata (rullo di tamburi, prego): Nuon! Solo un altro nome poteva fare più schifo: Dreamcast!

JIM, E' MORTO! → La Interplay ha deciso di sospendere la produzione di *Vulcan Fury*. Ora dovranno fronteggiare la furia omicida dei moltissimi fan di Star Treck!

CENSURA NO! → Il comitato di censura inglese sta cercando di bandire *Carmageddon II* dagli scaffali dei negozi. Chissà come mai non si è mai preoccupato nessuno di censurare quei pallosissimi programmi inglesi del sabato mattina!

CENSURA SI! → La Sierra sta sviluppando un gioco chiamato *Driver' Education '99* che ha lo scopo di insegnare ai più giovani il corretto modo di guidare una macchina. Svolgendosi in un ambiente reale, questo gioco ha un potenziale violento molto più alto di *Carmageddon II*.

BASTA CON I CAFONI → La Interplay sta per far uscire un'altra espansione di *Redneck Rampage* intitolata *Possum Bayou*. Francamente questa serie ci ha rotto!

IL POSTO DOVE ANDARE → La Origin ha annunciato che il suo nuovo *Ultima Online: The Second Age* offrirà ai giocatori nuove armi, nuovi nemici e nuovi mondi da esplorare. In questo modo potrete annoiarvi in modi sempre più creativi. Non vediamo l'ora...

VOODOO 3: LA NUOVA GENERAZIONE

Il mondo delle schede acceleratrici 3D è pronto a una nuova evoluzione. La 3Dfx ha infatti annunciato che presto verrà immessa sul mercato la nuova Voodoo 3. Secondo fonti interne della 3Dfx, questa innovativa scheda disporrà di un chip per l'accelerazione 2D/3D in grado di superare le prestazioni tridimensionali dei computer che hanno installate due Voodoo 2. Per quel che riguarda il 2D, sembra che si otterrà un incremento di velocità del 60% rispetto alla scheda Banshee.
Per mostrarci il potere della nuova scheda, ci è stato mostrato un PII a 400 MHz con una Voodoo 3 che faceva girare *Quake III* alla risoluzione di 1600 x 1200 senza mai far scendere la fluidità d'animazione sotto i 32 fotogrammi al secondo (ci è stato detto che presto riusciranno a non scendere mai sotto i 40 fotogrammi al secondo).
La Voodoo 3 sarà in grado di far funzionare i giochi fino alla sconvolgente risoluzione di 2048 x 1536 senza scendere sotto i 60 fotogrammi per secondo.
Questa nuova meraviglia della 3Dfx ha come cuore un nuovo chip che incorpora 8,2 milioni di transistor e un'architettura per la gestione delle Texture a 32-Bit. Per quel che riguarda il 2D, la scheda sfrutta una versione migliorata della tecnologia usata nella Voodoo Banshee. La cosa ancora più eccitante è il prezzo! La 3Dfx vorrebbe farla costare meno di quanto costa oggi una Voodoo 2. Sembra infatti che il prezzo finale dovrebbe essere tra £270.000 e £300.000. Altre caratteristiche esaltanti della Voodoo 3 sono la piena compatibilità con lo standard DVD, il supporto dei nuovi monitor piatti LCD e un'uscita per collegarla ai nuovi televisori HDTV (TV ad alta risoluzione).
Siamo in uno di quei momenti in cui l'hardware è molto più avanzato del software. Ora è compito dei produttori di videogiochi riuscire a trovare nuove idee per sfruttare al massimo questa incredibile tecnologia.

STATISTICHE

La 3Dfx ha creato due versioni della scheda Voodoo 3: la 3000, che è destinata a un pubblico di appassionati, e la più economica 2000. Ecco quali sono le differenze tra le due schede:

Voodoo 3 3000
7 Milioni di triangoli/sec.
366 Megatexel/sec.
350 MHz RAMDAC: 2048 x 1536 @ 75 Hz
183MHz core

Voodoo 3 2000
4 Milioni di triangoli/sec.
250 Megatexel/sec.
300 MHz RAMDAC: 2048 x 1536 @ 65 Hz
125MHz core

Caratteristiche Comuni
2X AGP
Accelerazione DVD
Supporto per schermi LCD
Uscita per segnale video digitale
4-16MB SGRAM
Fottutamente veloce

COME SI FA...

SPECIALE SCUSE

COME SALVARE LA FACCIA

In alcuni siti Internet per il multiplayer, come **THE ZONE** e **MPLAYER**, dopo una partita si finisce nella Chat Room dove ci si può vantare della splendida vittoria ottenuta.
In ogni caso, anche ai più grandi giocatori può capitare di avere una giornata storta. In questo caso è fondamentale salvare la faccia nei confronti degli squallidi novellini che cercheranno di farsi beffe di voi. Ecco alcune tecniche di sicuro effetto che manterranno intatta la vostra fama di campioni:

- Nel dubbio date sempre la colpa alla lentezza del collegamento
- "Stavo per uccidere quattro nemici in una volta sola quando il mio mouse si è bloccato!"
- "Ecco cosa succede quando uno cerca di sperimentare qualcosa di nuovo"
- "Hai usato i difetti del gioco per riuscire a vincere. Io preferisco perdere onestamente piuttosto che imbrogliare"
- "Qualcuno ha modificato la configurazione dei miei tasti. Appena lo becco lo ammazzo"
- "Qui da Svezia noi afere connessione merdolosa che impedire noi il corretto controllo"
- E per finire ecco quella preferita da noi di PCU: " Brutto bastardo, concedimi la rivincita!"

COME SFUGGIRE ALLA CORTE MARZIALE

Quando si gioca a ***RAINBOW SIX*** su Internet può capitare che vi venga voglia di ammazzare tutti i vostri compagni di squadra per far loro un simpatico scherzone. Ultimamente è uscito un Patch per questo gioco che permette di sapere con esattezza chi ha ucciso ogni personaggio del gioco. In questo caso può capitare che gli altri noiosissimi giocatori vi estromettano dalla partita a causa del vostro comportamento. Ecco alcune frasi utili per discolparvi dopo aver massacrato gli altri membri del vostro gruppo.





Ammazzate i vostri compagni e fatela franca in perfetto American Style.



- "Mi spiace, ma mi si è incastrato il tasto di fuoco"
- "Ero andato a prendermi una Coca e la mia fidanzata si è messa a giocare al posto mio. Non preoccupatevi, dopo mi occupo io di lei"
- "[Inserite il nome di un avversario] mi ha sparato e io mi sono incazzato come una biscia"
- "Non è colpa mia! Qualcuno si è collegato usando il mio nome! Sono vittima di un complotto!"
- Cambiate rapidamente il vostro nome e poi date la colpa a un altro giocatore dicendo che evidentemente ha scambiato il suo nome per evitare di essere cacciato.
- Ditegli che avevate frainteso la frase "coprimi le spalle".
- Cercate di dare la colpa ai servizi segreti americani. Se non funziona tirate in ballo l'omicidio di Kennedy!
- Nel dubbio dite che uno di quei maledetti redattori di PCU si è infiltrato sul vostro Server. Chiunque vi capirà e vi scuserà.

COME STANARE UN CECCHINO

Durante una partita in multiplayer, capita spesso che un bastardo si rintani da qualche parte e spari a ripetizione a chiunque cerchi di avvicinarsi a lui dall'unica entrata possibile. L'unico modo per stanare questi vigliacchi è fare leva sul loro orgoglio personale (ammesso che ce ne abbiano) con alcune frasi pesantemente offensive:

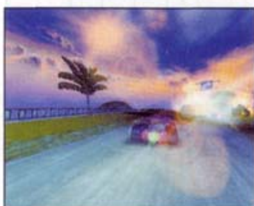
- "Ehi porcellino, cosa ne dici di uscire a giocare con i lupi"
- "Sei un poppante spaventato? Hai paura di sporcarti il vestito delle feste? Perché non chiami la tua mamma e ci fai sgridare?"
- "Porca miseria, ho finito le munizioni!!!"
- "Cavolo, mi sono bloccato. Qualcuno può venirmi a uccidere così posso ricominciare!"
- "Certa gente dovrebbe continuare a giocare a *Ultima Online* invece di rompere le palle"
- "Sicuramente hai imparato a giocare seguendo i consigli di qualche rivista per computer adatta ai ragazzini. Se esci di lì ti regalo una copia di PC ULTRA!"

GAMESCAN



CREED

SVILUPPO → Insomnia Entertainment
PRODOTTO → Electronic Arts
TITOLO FILM CATASTROFICO → Il Giorno in Cui la Città ha Fatto BOOM
TRAMA → Delle cose si muovono, delle cose sparano e delle cose muoiono. La salvezza della città sta nel giusto equilibrio tra questi eventi.
PUNTO DI FORZA → Ci sono un'infinità di civili che non chiedono altro che essere eliminati da voi. Un sistema dinamico per la creazione delle missioni permette di rendere ogni volta il gioco interessante.
EFFETTI SPECIALI → Ci sono tantissime persone con cui interagire e un'intera città da distruggere... ops da salvare!



ROLLCAGE

SVILUPPO → ATD
PRODOTTO → Psygnosis
TITOLO FILM CATASTROFICO → La Corsa della Morte 2000
TRAMA → Come i classici film catastrofici, *Rollcage* non ha una vera trama, ma solo tanta velocità.
PUNTO DI FORZA → A differenza dei normali giochi di corse, la macchina di *Rollcage* è completamente indistruttibile, mentre i fondali possono essere totalmente smantellati.
EFFETTI SPECIALI → Troppi per essere elencati qui. *Rollcage* è un tripudio di effetti grafici all'avanguardia come esplosioni, trasparenze, polvere e molto altro. Si dice che nel gioco ci sarà anche un sistema in grado di simulare realisticamente gli effetti del sole sugli occhi del giocatore. Questo significa che quando andrete verso la luce, tutto tenderà al bianco. Inutile, ma spettacolare!

GAMESCAN



RESIDENT EVIL 2

SVILUPPO → Capcom
PRODOTTO → Capcom
TITOLO FILM CATASTROFICO → La Notte dei Morti Non-Proprio-Morti
TRAMA → Con tutti questi mostri, zombi e fucili a pompa ovunque, la trama si scrive praticamente da sola.
PUNTO DI FORZA → Sangue, morti, teste che esplodono, colpi di scena e un coccodrillo inferocito nelle fogne. Se questo non vi sembra abbastanza, sappiate che il gioco offre molte altre cose ancora.
EFFETTI SPECIALI → Il gioco supporta tutte le schede acceleratrici 3D. Questo significa che non vedrete più la grafica cubettosa vista nella versione PlayStation. Un vero classico del genere horror.



CYBERSTRIKE 2

SVILUPPO → Simutronics
PRODOTTO → 989 Studios
TITOLO FILM CATASTROFICO → L'Invasione dei Robot Spaccatutto
TRAMA → Siamo sempre nell'anno 2025... e i robot impazziscono e iniziano a combattere senza una ragione (in fondo sono robot e per questo non sono obbligati a dare nessuna spiegazione).
PUNTO DI FORZA → Il cuore di questo gioco è la possibilità di giocare in multiplayer. Su Internet sarà possibile giocare in 32 (!!!) contemporaneamente. In pratica i 989 Studios stanno rendendo *Cyberstrike 2* il fratellone violento del loro mitico *Everquest* (altro titolo famoso per le sue opzioni multiplayer).
EFFETTI SPECIALI → Le armi di *Cyberstrike 2* sono veramente spettacolari e devastanti. Inoltre la varietà dei fondali rende questo gioco particolarmente piacevole da vedere.

CHE RAZZA DI GIOCATORE SEI

FOTOGRAFIE DI MARK MADEO

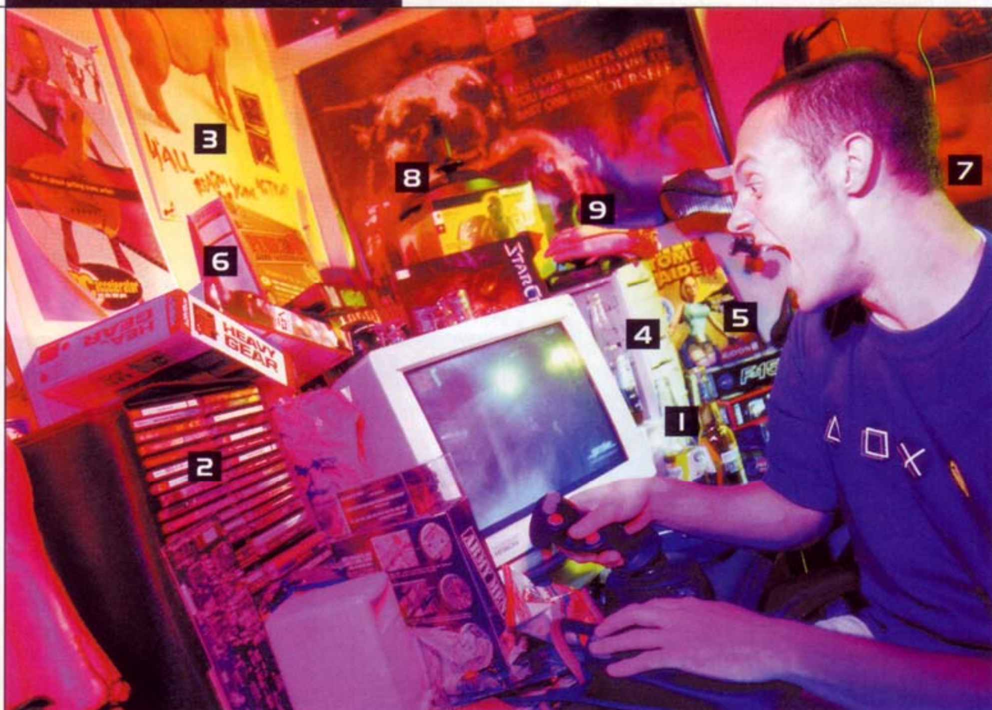
PC Ultra onora un tipo di giocatore in particolare: il fanatico amante dell'azione sfrenata. La distinzione fra il giocatore-lettore di PC Ultra e gli altri è semplice, ma in caso voi vi domandiate a quale genere apparteniate, vi offriamo questa breve guida illustrata.

IL GIOCATORE NON DA PC ULTRA:



1 Spesso si domanda perché il mouse abbia tre pulsanti (Evidentemente non ha mai sentito parlare dei pulsanti per il fuoco alterno) **2** Scrivania in ordine = Mente in ordine = NOIA! **3** Guardare una cicciona che canta in una lingua obsoleta è più importante che crivellare di colpi un alieno **4** La moglie lo ha lasciato perché lui ha speso mezzo milione di telefono tentando di chiamare la linea "help" di *Myst* negli Stati Uniti **5** I cani veri sono troppo sporchi **6** Perché si dovrebbe voler costruire un'isola quando la si può distruggere? **7** A che gli serve l'acceleratore 3D? **8** Il bastardo legge libri inglesi per darsi un tono **9** Gli piacciono le cose solitarie... per questo si chiude nel bagno con certe riviste...

IL GIOCATORE DA PC ULTRA:



1 E' necessario assicurarsi la presenza di mezzi di sostentamento alcolici sulla scrivania, prima di cominciare il gioco **2** Possiede un'ampia selezione di grandi classici (controllate l'articolo "25 Giochi per Uomini Veri") **3** I giochi cafoni hanno i poster migliori **4** Un'automobile usata costa come 150 videogiochi nuovi **5** Lara l'onnipresente **6** Copiose migliorie hardware **7** Occhi spiritati per intimidire il nemico virtuale **8** Joystick di riserva da collegare in caso di eventuali guasti a quello principale **9** Resti fisici dell'ultima persona che tentò di modificare le sue impostazioni di *Quake*.

LA DONNA PERFETTA

COME CREARE UN BUON PERSONAGGIO PER UN VIDEOGIOCO

Riuscire a creare un buon personaggio è fondamentale per aumentare le possibilità di successo di un gioco. Prendete per esempio **LARA CROFT**. Nessun altro protagonista di un videogioco ha raggiunto la popolarità di questa bella archeologa. Anche se in molti hanno tentato di imitarla, nessuno è riuscito neanche ad avvicinarsi allo stile della bella Lara. Una delle ragioni del suo successo è il fatto di aver riunito il meglio di alcune delle donne più belle del mondo. Eccovi finalmente rivelati tutti i punti di forza di Lara e le celebrità a cui si sono ispirati i suoi creatori:



Lara è intelligente, indipendente e con un carattere molto determinato. Tutte queste caratteristiche servono a distrarre le organizzazioni perbeniste e le femministe dalla vera ragione del suo successo: le tette enormi!
(Madonna)



Il suo accento britannico è molto sexy (anche se noi l'abbiamo sempre sentita doppiata in italiano)
(Elizabeth Hurley)



Il sedere è la parte che vedete di più durante il gioco, quindi deve essere pressoché perfetto
(Cindy Crawford)



Le armi le conferiscono fascino e potere
(Lorena Bobbit)



Dei fianchi irrealisticamente piccoli servono a far sembrare il seno ancora più grande
(Courtney Cox)



I pantaloncini corti sono sempre utili anche quando si va a 30 gradi sotto zero
(Daisy Duke)



Nei giochi d'azione bisogna correre moltissimo, per questo è meglio avere delle belle gambe sempre in forma
(Mary Hart)



GIOCHI CALDI



STARCRAFT: BROOD WARS

SVILUPPO → Blizzard
PRODOTTO → Blizzard
TITOLO FILM CATASTROFICO → Aliens 2000
TRAMA → Tre bellicose razze si affrontano senza esclusioni di colpi su diversi pianeti, lasciando terra bruciata alle loro spalle.
PUNTO DI FORZA → Ci sono sette nuove unità da aggiungere al gioco, 100 nuovi livelli da giocare in multiplayer e una nuova ambientazione in cui fare danni.
EFFETTI SPECIALI → I soliti di sempre: piccole creature cattive che attaccano piccole creature un po' meno cattive. Non mancheranno le solite esplosioni e i corpicini straziati dei nemici che avete abbattuto.



SPEED BUSTERS

SVILUPPO → Ubi Soft
PRODOTTO → Ubi Soft
TITOLO FILM CATASTROFICO → Speed III
TRAMA → Tenete l'acceleratore premuto e non toccate il freno per nessuna ragione!
PUNTO DI FORZA → Incidenti spettacolari, danneggiamento dell'auto e numerosi passaggi segreti.
EFFETTI SPECIALI → Tutti quelli necessari a rendere grande un gioco di corse estreme (come effetti: fumo, luce e trasparenze varie). Inoltre c'è la possibilità di personalizzare graficamente la propria vettura. Consigliato a chi si è rotto le palle di passare ore a settare delle vetture che durante le gare si comportano sempre nello stesso modo.

GIOCHI CALDI



DESCENT FREESPACE: SILENT THREAT

SVILUPPO → Volition
PRODOTTO → Interplay
TITOLO FILM CATASTROFICO → Titanic II: l'Iceberg Spaziale
TRAMA → Venite mandati dietro le file nemiche per uccidere i cattivoni in nome della pace universale.
PUNTO DI FORZA → Quaranta missioni, due astronavi, quattro armi e una nuova astronave madre. Tutte queste innovazioni dovrebbero tenervi occupati per intere settimane.
EFFETTI SPECIALI → Ogni effetto speciale tipico dei combattimenti spaziali è stato incluso in questo gioco. Logicamente non ci saremmo aspettati di meno da un'espansione di uno dei migliori giochi di questo genere.



EXTREME PAINTBALL

SVILUPPO → Creative Carnage
PRODOTTO → HeadGames
TITOLO FILM CATASTROFICO → L'Attacco dei Pistola Mutanti
TRAMA → Il primo sparatutto in prima persona non violento (e questa sarebbe una cosa positiva?!?). Andrete a caccia dei nemici armati di una pistola che spara vernice.
PUNTO DI FORZA → L'intelligenza artificiale è veramente patetica. Vedrete i giocatori del computer andare a sbattere contro gli alberi senza alcun motivo. La cosa bella è che almeno si fanno male.
EFFETTI SPECIALI → La vernice è di colori differenti e ci sono moltissimi effetti di grafica a cubetti... ma questo non è un effetto speciale! In realtà questo gioco fa cagare e sarebbe in grado di deprimere chiunque. Statene alla larga e spediteci i soldi che avete risparmaito grazie al nostro consiglio.

SVILUPPATORI SUPERSTAR

Monolith Productions













Dopo la pubblicazione di *Get Medieval*, tre programmatori sono stati sacrificati e due sono stati obbligati ad andare in giro nudi.

Ogni volta che viene portato a termine un gioco, vi aspettereste che i programmatori e i grafici si abbandonino a feste sfrenate piene di donne e alcolici. Questo è vero solo a metà. Appena concluso un progetto, bisogna subito mettersi al lavoro su qualcos'altro.
Prendete la Monolith per esempio, quando siamo andati a trovarli avevano appena finito la produzione del loro ultimo gioco, *Shogo*. Nonostante questo sparatutto in prima persona ispirato ai cartoni animati giapponesi sia stato accolto bene dalla critica e dai giocatori, loro erano già al lavoro per produrre altri successi. Mentre il resto della compagnia è impegnata a completare *Blood 2* e un nuovo team si sta occupando di un gioco "supersegreto", i programmatori di *Shogo* stanno continuamente lavorando nel tentativo di migliorare le opzioni del loro gioco. Ormai quasi il 100% dei giochi in uscita ha bisogno di un Patch per poter funzionare bene. Avendo intuito l'importanza di mandare *Shogo* sugli scaffali dei negozi il più presto possibile, la Monolith ha concentrato gli sforzi nel perfezionamento della versione per un singolo giocatore. Questo perché gli acquirenti interessati esclusivamente a questa modalità spesso non sanno nemmeno il significato della parola patch. Una volta che il gioco per singolo giocatore è stato completato, la compagnia ha focalizzato la sua attenzione nel correggere gli errori verificati nel multiplayer. Paragonate alle 100 e più settimane di lavoro necessarie per finire un progetto, il processo di realizzazione di un patch è relativamente semplice. I testers continuano a provare ogni aspetto del gioco finché non riescono a scoprire tutti i difetti, nel frattempo i programmatori migliorano il codice per le partite in multiplayer in modo da rendere l'azione sempre più veloce. Mentre tutto questo accade, altri membri del team si dividono per lavorare su progetti nuovi. Il lento processo che inizia dopo la distribuzione di un gioco serve per soddisfare le richieste dei giocatori e aiuta i programmatori a scoprire nuove tecniche per migliorare i progetti futuri. Una volta che tutte le patch sono state completate, ogni membro del gruppo si sposta su altri progetti. Il circolo della vita comincia di nuovo il suo corso.

STATUS

Numero di quartieri che li dividono dalla sede generale della Microsoft: 40
Numero di volte che hanno visto Bill Gates e la sua sexy giovane moglie: 2
Numero di volte che hanno realizzato che nessuna donna resiste al fascino di 50 billioni di dollari: 2
Numero di impiegati: 75
Numero di impiegati con i capelli colorati: 4-10 (varia settimanalmente)



SEI UN FANATICO O UN FARLOCCO?

La linea di divisione tra un fanatico di videogiochi e un pippaiolo è estremamente sottile. Succede spesso che le due categorie vengano confuse dagli osservatori esterni incapaci di distinguere il bene dal male. Ora è giunto il momento di capire a che categoria appartenete. Rispondete onestamente alle seguenti domande e ricordate che il primo passo per guarire dalla farloccaggine è ammettere di essere un farlocco!

1. Quale fra queste 4 immagini vi eccita maggiormente?
   - ❑ Foto A
   - ❑ Foto B
   - ❑ Foto C
   - ❑ Foto D


A


B



C


D

2. Qual è la vostra bevanda preferita?
   - ❑ Foto A – Un Classico!
   - ❑ Foto B – Un potenziatore di prestazioni
   - ❑ Foto C – E' la mamma che paga e quindi è lei a scegliere cosa bevo
   - ❑ Foto D – Bere fa andare al bagno e mi obbliga a interrompere una partita


A


B


C


D

3. Qual è il primo posto dove mettete la mano quando vi svegliate il sabato mattina?
   - ❑ Foto A
   - ❑ Foto B
   - ❑ Foto C
   - ❑ Foto D


A


B


C


D

4. Quale immagine si avvicina di più ai vostri sogni
   - ❑ Foto A
   - ❑ Foto B
   - ❑ Foto C
   - ❑ Foto D


A


B


C


D

5. Quale foto assomiglia di più al vostro tipico venerdì sera?
   - ❑ Foto A
   - ❑ Foto B
   - ❑ Foto C
   - ❑ Foto D


A


B


C


D

6. Cosa si può trovare scritto sulla vostra agenda?
   - ❑ Foto A – domenica, ore 23:00, appuntamento con le sorelle Capezzolo
   - ❑ Foto B – domenica, ore 20:30, vedere posticipo serie A
   - ❑ Foto C – domenica, oggi è un gran giorno perché esce *Quake III*
   - ❑ Foto D – domenica, ore 21:00, appuntamento con gli amici per giocare a *Ultima Online*



A



B



C



D

7. Come giudichereste *Riven*?
   - ❑ Foto A
   - ❑ Foto B
   - ❑ Foto C
   - ❑ Foto D


A


B


C


D

8. Quale celebrità vi rappresenta meglio?
   - ❑ Foto A
   - ❑ Foto B
   - ❑ Foto C
   - ❑ Foto D


A


B


C


D

→ Segnate 0 punti per ogni volta che avete risposto D
→ Segnate 1 punto per ogni volta che avete risposto C
→ Segnate 2 punti per ogni volta che avete risposto B
→ Segnate 3 punti per ogni volta che avete risposto A
(se avete risposto alla domanda 7, sottraete quattro punti dal totale. Dare voti ai giochi usando delle espressioni facciali è una cavolata assolutamente imperdonabile)

Punti Ottenuti:

20-21: Siete degli alcolizzati che pensano solo al sesso. Andate da un analista.

16-19: Avete capito i veri valori della vita, ma potete comunque passare un po' più di tempo a giocare.

13-16: Siete delle persone perfettamente equilibrate. Fate onore a tutta la categoria dei videogiocatori.

9-12: Siete vicini alla perfezione, ma qualche volta dovreste staccarvi dai videogiochi per affrontare di più il mondo reale.

6-8: Ammettetelo, avete dato buca a una ragazza per rimanere a casa a giocare a Ultima *Online* su Internet. Vergogna!

2-5: Vi ricordate com'è fatto il mondo reale? E' giunta l'ora di cancellare Quake dall'Hard Disk e farvi una lunga passeggiata nel mondo esterno. Cos'è quella grossa cosa luminosa nel cielo? Noi la chiamiamo Sole!

0-1: Ok, partiamo dalle basi! Avete mai notato che le api e gli uccelli sono particolarmente occupati durante la primavera? Beh...

Nel 1999 il 62% dei farlocchi affitterà più di 20 film pornografici

POSTA CELERE

E-Mail playpres@uni.net

Vi avremmo potuto dare due pagine di posta belle zeppe di lettere inventate, visto che siamo al primo numero e ancora non ci ha scritto nessuno. Potevamo riempire questo spazio con squallide menzogne e una lunga serie di commenti autocelebrativi, ma abbiamo troppa stima della vostra intelligenza per trattarvi così. Quindi ci limitiamo a questo box in cui vi invitiamo a spedirci tutto quanto vi passa per la mente: lettere, insulti, suggerimenti, foto (preferibilmente ad alto contenuto erotico), e-mail, frasi filosofiche, fax e generi alimentari di primo conforto (alcolici). Vi ricordiamo che regali costosi sono assai graditi e garantiscono la pubblicazione della lettera.
Mandate tutto a :

PC ULTRA c/o Play Press Publishing
Viale delle Milizie, 34
00192 Roma
Fax: 06/3701502



Baratto Zone

Avete beccato una fetecchia di gioco? Vi siete stufati di giocare a *Tomb Raider*? Avete deciso di liberarvi di quel cadavere cibernetico della Matrox? Comportatevi da veri bastardi e mandateci un annuncio per disfarvi di questa inutile robaccia e comperarne di nuova. L'indirizzo è:

PC ULTRA c/o Play Press Publishing
Viale delle Milizie, 34
00192 Roma
Fax: 06/3701502
E-Mail playpres@uni.net







Il 90% della redazione di PCU preferisce Cameron Diaz a Claudia Schiffer

PLAY X

PC PLAYSTATION SEGA

Poster
CD-Rom
Demo giocabili
Corso di giapponese
Come disegnare un manga



PLAY X N.1
DAL 23 FEBBRAIO
IN TUTTE LE EDICOLE

IL PAGELLONE

Ecco a voi un'utilissima lista di vecchi e nuovi giochi con il voto che noi gli avremmo dato se li avessimo recensiti. In questo modo potrete giudicare voi se vale la pena di acquistarli usati o rubarli a qualche vostro amico che non li usa più. Nel caso pensiate che questa sezione sia del tutto inutile, mandateci delle foto di vostre amiche mezze nude e noi le pubblicheremo più che volentieri.


Per rallegrare la lettura di questa listona abbiamo pensato a un esaltante strategemma. Le nostre menti deviate non vi daranno tregua! In questa lista di giochi se ne nasconde uno inventato dalle nostre perfide menti. Chi riuscirà a individuare l'intruso, verrà premiato col mitico PC PowerPad Pro della Interact. Solo il primo avrà questo onore, quindi non perdete altro tempo!

GIOCO	PUBBLICATO DA	VOTO
688 Hunter/Killer	Jane's Combat Simulation	8
Abuse	Crack dot Com	8
Addiction Pinball	MicroProse	8
Afterlife	LucasArts	6
Age of Empires	Microsoft	8
AH-64D Longbow	Electronic Arts	10
Air Warrior II	Interactive Magic	8
Air Warrior III	Interactive Magic	6
Albion	Blue Byte	8
Alien Earth	Playmates	6
Allied General	Mindscape	6
Amber Journeys Beyond	Graphic Simulation	6
American Civil War	Interactive Magic	8
Andretti Racing	Electronic Arts	8
Apache	Interactive Magic	10
Armor Command	Ripcord Games	6
Armored Fist	NovaLogic	8
Army Men	3DO	6
Ascendancy	Broderbound	8
Atlantis The Lost Tales	Interplay	6
Azrael's Tear	Mindscape	6
Banzai Bug	Groller	6
Battleground Waterloo	TalonSoft	8
Battlespire	Bethesda	6
Battlezone	Activision	8
Beast Within: A Gabriel Knigt Mistery	Sierra On-Line	8
Bedlam	GT Interactive	6
Betrayal in Antara	Sierra	6
Big Red Racing	Domark	6
Black Dahlia	Take 2 Interactive	4
Blade Runner	Virgin	8
Blood	GT Interactive	8
Blood Omen: Legacy of Kain	Activision	5
Broken Sword: The Smoking Mirror	Virgin Interactive	6
Buried in Time: The Journeyman Project II	Sanctuary Woods	8
Burnout Championship Drag Racing	Bethesda Softworks	8
Caesar II	Sierra On-Line	8
Capitalism	Interactive Magic	8
Carmageddon	SCI	8
Carmageddon 2: Carapocalypse now	SCI	9
CART Precision Racing	Microsoft	8
Castrol Honda Superbike	Intense Simulation	2
Chaos Overloads	New World Computing	6
Chronomaster	Capstone	8
Circle of Blood	Virgin	8
City of Lost Children, The	Psygnosis	4
Civilization II	MicroProse	10
Close Combat	Microsoft	4
Colonization	MicroProse	8
Comanche 3	NovaLogic	6
Command & Conquer	Virgin	10
Command & Conquer: Red Alert	Virgin	8
Conquest of the New World	Interplay	6
Crusader: No Remorse	Electronic Arts	10
Curse of Monkey Island, The	LucasArts	6
Dark Earth	MicroProse	6
Dark Forces	LucasArts	6

GIOCO	PUBBLICATO DA	VOTO
Dark Reign	Activision	8
Deadlok II	Cyberlore Studios	6
Death Drome	Viacom	6
Death Rally	Apogee Software	6
Descent	Interplay	8
Descent II	Interplay	8
Descent Freespace	Interplay	8
Descent to Undermountain	Interplay	2
Destruction Derby	Psygnosis	8
Destruction Derby 2	Psygnosis	7
Diablo	Blizzard	9
Die by the Sword	Interplay	7
Dig, The	LucasArts	8
Dinatopia	Turner Interactive	6
Discworld	Psygnosis	6
Discworld II: Mortality Bytes!	Psygnosis	6
Dominion: Storm Over Gift 3	Eidos	4
Dragon Dice	Interplay	2
Druid	Sir-tech	8
Duke Nukem 3D	3D Realms	10
Dungeon Keeper	Electronic Arts	10
EarthSiege 2	Sierra On-Line	8
Earthworm Jim 1 & 2	Playmates	5
Ecstatica 2	Psygnosis	8
EF2000 v2.0	Ocean of America, Inc	8
Elder Scrolls: Daggerfall, The	Bethesda Softworks	7
Emperor of the Fading Suns	SegaSoft	8
Excalibur 2055 A.D.	Sir Tech	4
Extreme Assault	Blue Byte	3
Extreme Tactics	Pranha Interactive	7
F-15	EA	8
F-22 Lightning II	NovaLogic	4
F1 Racing Simulation	Ubi Soft	8
Fable	Sir-tech	6
Faery Tale Adventure II	Encore Software	4
Fallen Haven	Interactive Magic	4
Fallout	Interplay	8
FIFA 98: Road to World Cup	Electronic Arts	8
FIFA 99	Electronic Arts	9
Fire Fight	Electronic Arts	8
Flesh Feast	SegaSoft	6
Forsaken	Acclaim	6
Game, Net & Match	Blue Byte	6
G.Police	Psygnosis	8
Grand Theft Auto	Take 2	8
Havoc	Reality Bytes, Inc.	8
Havy Gear	Activision	6
Heretic	Id Soft	8
Heroes of Might and Magic	New World Computing	8
Hexen: Beyond Heretic	Id Software	8
Hind	Interactive Magic	8
Hyper 3-D Pinball	Virgin	8
Icegreaker	Twentieth Century Fox	6
IF-22 Raptor	Interactive Magic	6
Imperium Galactica	GT Interactive	8
Incoming	Rage Software	8
Industry Giant	Interactive Magic	8

Il 60% degli acquirenti di Tomb Raider dichiara di essere erotomane...

GIOCO	PUBBLICATO DA	VOTO
Interstate '76	Activision	8
Into the Void	Playmates	6
Isle of Four Winds: Rune War, The	Arcanium Productions	6
Jazz Jackrabbit 2	G.O.D.	2
Jedi Knight:Dark Forces II	LucasArts	10
Jedi Knigth: Mysteries of the Sith	LucasArts	8
Jetfighter III	Interplay	8
Journeyman Project 3	**Red Orb**	**8**
Lands of Lore	**Westwood Studio**	**8**
Lands of Lore 2	**Westwood Studio**	**6**
Last Bronx	**Sega**	**4**
Last Express, The	**Broderbund**	**7**
Leisure Suit Larry 7: Love for Sail	**Sierra**	**5**
Lemmings Paintball	**Psygnosis**	**1**
Ligthouse	**Sierra**	**4**
Links LS	Access	8
Lords of the Realm II	Sierra	8
M.A.X.	Interplay	8
M.A.X. 2	Interplay	8
M1A2 Abrams	Interactive Magic	6
M1 Tank Platoon II	MicroPose	8
Mageslayer	**GT Interactive**	**8**
Magic Carpet 2	**Electronic Arts**	**8**
Magic: The Gathering	**Spectrum Holobyte**	**4**
Master of Orion II	**MicroPose**	**6**
MDK	Playmates	8
Meat Puppet	Playmates Interactive	6
MechCommander	MicroPose	6
MechWarrior 2	**Activision**	**8**
MechWarrior 2: Mercenaries	**Activision**	**8**
Micro Machines 2	**GameTek**	**6**
Might and Magic VI	**3DO Company**	**8**
Mission Critical	Legend Entertainment Co.	8
Monster Truck Madness	Micosoft	8
Monster Truck Madness 2	**Microsoft**	**6**
Moto Racer GP	**BMG**	**7**
Myth	**Bungie**	**8**
Nam	**GT Interactive**	**2**
NASCAR Rancing 2	Sierra On-Line	6
Nemesis: A Wizardry Adventure	Sir-Tech Software	6
NeoHunter	**Virgin Interactive**	**2**
Neverhood,The	**DreamWorks Interactive**	**6**
NHL '97	**Eletronic Arts**	**8**
Nitro Racers	**3DO (Europe)**	**8**
Normality	**Interplay**	**6**
Oberon Rebellion	**C.S.L.**	**3**
Obsidian	**SegaSoft**	**2**
Of Light and Darkness	**Interplay**	**4**
Outlaws	**LucasArts**	**6**
Outwars	**Microsoft**	**2**
Panzer Commander	**SSI**	**8**
Pax Imperia: Enlment Domain	**THQ**	**4**
Phantasmagoria	**Sierra On-Line**	**6**
Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh	**Sierra**	**5**
Pod	**Ubi Soft**	**6**
Powerslave	**Playmates**	**4**
Prisoner of Ice	**I.Motion**	**6**
Private Eye	**Simon & Schuster**	**4**
Privateer 2: The Darkening	**Origin/EA**	**8**
Qin: Tomb of the Middle Kingdom	**Leam Technologies**	**2**
Quake	**Id Software**	**8**
Quake 2	**Activision**	**10**
Rainbow 6	**Red Storm**	**8**
RAMA	**Sierra**	**4**
Rayman	**Ubi Soft**	**6**
Realms of Arkania III: Shadows Over Riva	**Sir-Tech**	**8**
Realms of the Hauting	**Interplay**	**8**
Rebel Assault II	**LucasArts**	**4**
Rebellion	**LucasArts**	**3**
Red Baron II	**Sierra**	**8**
Redjack	**THQ**	**6**
Redine Racer	**Ubi Soft**	**6**
Redneck Rampage Rides Again	**Interplay**	**6**
Riddle of Master Lu, The	**Sanctuary Woods**	**8**
Riven	**Red Orb**	**5**
Rocket Jockey	**SegaSoft**	**8**

GIOCO	PUBBLICATO DA	VOTO
Rocky Mountain Trophy Hunter	WizardWorks	4
Sabre Ace: Confict Over Korea	Virgin Interactive	6
Sanitarium	ASC	8
Scarab	Eletronic Arts	6
Screamer	Virgin	6
Screamer 2	Virgin	8
Screamer Rally	Virgin	9
Sega Rally	**Sega**	**6**
Sega Touring Car Championship	**Sega**	**4**
Sentient	**Psygnosis**	**4**
Sentinel Return	**Psygnosis**	**6**
Shattered Steel	**Interplay**	**6**
Shell Shock	**Eidos Interactive**	**4**
Shivers	**Sierra On-Line**	**6**
Shivers 2: Harvest of Souls	**Sierra On-Line**	**4**
Sid Meler's Gettysburg	Electronic Arts	8
Silent Thunder: A-10 Tank Killer II	Sierra On-Line	4
Space Bar, The	Boffo Games	8
Spec Ops	Ripcord	8
Spycraft: The Great Game	Activision	8
Star Command Revolution	GT Interactive	4
Star Control 3	**Accolade**	**8**
Star Trek Pinball	**Interplay**	**2**
StarCraft	**Cendant**	**10**
Starfleet Academy	**Interplay**	**6**
Starship Titanic	Simon & Schuster	8
Streets of Sim City	Maxis	1
Strife	Velocity	6
Sub Culture	**Ubi Soft**	**8**
Swarm	**Reflex Entertainment**	**4**
Syndicate	**Elecrtonic Arts**	**7**
Syndicate Wars	**Electronic Arts**	**8**
Temujin	SouthPeak Interactive	6
Terminator: Future Shock	Bethesda Softworks	4
Terminator: SkyNET	**Bethesda Softworks**	**8**
Terra Nova	**Looking Glass**	**7**
Test Drive Off Road	**Accolade**	**2**
Test Drive 4	**Accolade**	**5**
Test Murphy: Overseer	Access	4
Theme Hospital	Bulfrog/Origin	8
Tomb Raider I	**Eidos Interactive**	**7**
Tomb Raider II	**Eidos Interactive**	**6**
Tomb Raider III	**Eidos Interactive**	**5**
Toonstruck	**Virgin**	**6**
Torin's Passage	**Sierra On-Line**	**8**
Total Annihilation	**GT Interactive**	**8**
Twinsen's Odyssey	**Activision**	**8**
Ultimate Race Pro	**MicroProse**	**8**
Unreal	**GT Interactive**	**10**
Uprising	**Cyclone Studios**	**7**
V2000	**Empire**	**7**
Vangers	**Buka Entertainment**	**6**
Virtual Pool	**Interplay**	**7**
Virtual Pool 2	**Interplay**	**8**
Virus	**Sirtech**	**4**
VR Soccer	**VR Sports**	**6**
Wages of War	**3DO**	**4**
WarCraft 2: Tides of Darkness	**Bizzard Entertainment**	**10**
Wargame	**MGM Interactive**	**6**
Warlords III: Darklords Rising	**Red Orb**	**8**
Warlords III: Reign of Heroes	**Red orb**	**6**
Whiplash	**Interplay**	**8**
Williams Arcade Classics	**Williams**	**8**
Wing Commander IV: The Price of Freedom	**Origin**	**8**
Wing Commander Prophecy	**Electronic Arts**	**8**
Wipeout XL	**Psygnosis**	**8**
World Cup	**Electronic Arts**	**8**
X-COM: Apocalypse	**MicroProse**	**5**
X-COM: Interceptor	**MicroProse**	**4**
X-COM: Terror from the Deep	**MicroProse**	**8**
X-Wing vs. TIE Fighter	**LucasArts**	**6**
X-Wing vs. TIE Fighter Balance of power	**LucasArts**	**8**
XCar: Experimental Racing	**Bethesda Softworks**	**6**
Z	**Virgin**	**8**
Zone Raiders	**Virgin**	**8**
Zork: Grand Inquisitor	**Activision**	**8**

PRIMA PERSONA

Il Game Design per i Principianti

Anche se penserò sempre che il PC è la migliore piattaforma di gioco in assoluto, recentemente ho avuto modo di apprezzare anche le console. Questo mi ha fatto realizzare che nella industria videoludica per PC degli ultimi anni, la tecnologia ha avuto più importanza dell'innovazione. I computer hanno sempre avuto giochi migliori (solo grazie alle migliori possibilità tecniche di queste macchine), ma se parliamo di design, gli sviluppatori per console hanno fatto un balzo in avanti rispetto alle loro controparti per PC. I progressi delle schede Voodoo, i processori Pentium II, gli effetti sonori in 3D e altre soluzioni hardware hanno distolto l'attenzione dall'innovazione e dalla giocabilità.



E' incredibile pensare che gli sparatutto in soggettiva per console siano meglio di quelli per PC.

Prendiamo per esempio Goldeneye per N64. Il suo motore 3D aveva delle buone texture, ma certo non può competere con la grafica degli sparatutto per PC. Nonostante questo il gioco è decisamente più divertente e affascinante anche di *Quake II*. Allo stesso modo, *Tenchu* e *Metal Gear Solid* si sono rivelate delle ottime avventure 3D decisamente superiori a qualsiasi *Tomb Raider*.

Sembra che la creatività venga stimolata dalle limitate capacità tecniche del sistema di sviluppo. Ai bei tempi del Commodore 64 e dell'Amiga, i giochi che riuscivano a vendere erano quelli innovativi. Poi c'è stato l'avvento della tecnologia e tutto è cambiato. Oggi gli sviluppatori si concentrano troppo sulla resa grafica dimenticando ciò che rende veramente grande un titolo: la giocabilità. Nessun dubbio che *Quake II* e *Quake III* avranno il loro posto nella storia dei videogiochi per quello che riguarda la modalità multiplayer su Internet. Bisogna però ammettere che a parte la grafica sconvolgente, questi titoli non offrono esperienze di gioco veramente innovative.

Klingon Honor Guard della Microprose, basato sul motore di *Unreal*, è un tipico esempio di splendida grafica e poca sostanza. Sì, voglio tanti giochi stupendi in grado di sfruttare al massimo la Voodoo o la TNT, ma voglio anche vedere un po' di originalità, idee e innovazione. Adesso che la tecnologia consente di creare nuovi tipi di gioco, dovremmo aspettarci di più. In un anno solo *Rainbow Six* ci ha regalato qualcosa di innovativo in fatto di giocabilità. Troppi sviluppatori si ostinano sulla grafica e la tecnologia, dimenticandosi dell'importanza di un'idea!

Se per i prossimi due anni ogni sviluppatore per PC potesse basarsi solo su un PII 300 con la Voodoo2, allora state sicuri che i giochi migliorerebbero e sarebbero più divertenti. L'innovazione dovrebbe essere applaudita e la semplice dimostrazione tecnica condannata.

SERGIO PENNACCHINI

SECONDA PERSONA

Ma che sei matto!? Sei andato fuori di testa? Ti manca casa? Sono d'accordo che la maggior parte delle innovazioni nel mondo dei videogiochi venga dalle console e che la mancanza di originalità sia in gran parte dovuta alla tecnologia, ma preferiresti giocare in quattro con lo split screen a *Goldeneye* o entrare in un server di *Quake II* con 32 giocatori assetati di sangue? Siamo seri. Vuoi l'innovazione? Ti do *Trespasser*. No davvero; prenditelo. Io di certo non lo voglio. Non si può negare che la Dreamworks abbia davvero tentato qualcosa di nuovo col suo motore 3D, ma le innovazioni nella giocabilità spesso non sono sempre delle meraviglie (come ci dimostra *Trespasser*). La chiave è rendere l'esperienza di gioco più coinvolgente. Questo deve essere fatto con la tecnologia e la giocabilità. Se *Half Life* non avesse usato la tecnologia per la grafica, gli effetti, le voci e l'intelligenza artificiale, allora questo gioco non sarebbe stato meglio di *Klingon Honor Guard*. Sì, *Half Life* ha una storia, ma la vera chiave è come la Valve ha usato le tecnologie di oggi per portarti nel mezzo di una divertentissima avventura. Il mio consiglio agli sviluppatori è di evitare di portare avanti modelli tipo *Trespasser* e di focalizzarsi nel creare innovazioni minori nelle ambientazioni. Finalmente la tecnologia non è più un limite alla creatività e gli sviluppatori farebbero meglio ad avvantaggiarsene.

ARDUIN CATTIVO

IL PROSSIMO MESE?

PCU VA A SCUOLA

Simulazioni di volo della Seconda Guerra Mondiale! E' giunto il momento di capire perché questo genere sta riscuotendo tutto questo successo. Quello che abbiamo scoperto potrebbe stupirvi... anche se probabilmente non sarà così! Ma forse potrebbe essere... in ogni caso non rompete e comprate il prossimo numero!



IL NUMERO SUL SESSO

Tanto per cambiare argomento, l'autorità universale sul mondo dei giochi per PC (cioè PCU) includerà nel prossimo numero sesso e donne poco vestite. Sì, lo sappiamo che è un po' una forzatura, ma è sicuramente meglio un paio di tette che una serie di chiacchiere puerili su Ultima OnLine.

DEMO BOLLENTI

Grazie a nuovi accordi fatti direttamente con i produttori, il prossimo mese potrete avere delle Demo incredibili di giochi che ancora non sono in fase di progettazione. I più intelligenti tra voi avranno notato una lieve presa in giro, mentre i fessi staranno già prenotando la rivista dall'edicolante.

STILE PCU

Le seguenti ragazze non leggono PCU, ma se lo facessero, direbbero "ma che immonda schifezza maschilista!!!". In fondo il mondo è ingiusto per tutti!





un CD con 18 Giochi ultra!

LE DONNE CON CUI CI PIACE GIOCARE!

FEBBRAIO 1999

L	M	M	G	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

ELEXIS

SIN

PC ultra
videogiochi a massima velocità